IMPERIALISMUS® II

DIE EROBERER™

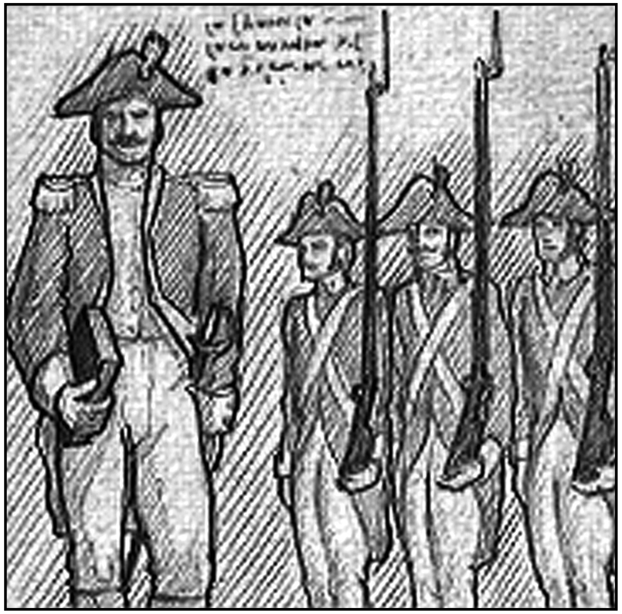
ENTWICKELT VON

FROG CITY SOFTWARE, INC.

UND

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

IMPERIALISMUS II: *Inhalt*



Verbesserte Infanterietaktik
Neue Erkenntnisse in der Infanterietaktik ermöglichen die Rekrutierung von Kaliverträgern und die Aufrüstung von Landarbeitertruppen. Diese neuen Regimenter sind dazu geeignet, den Feind aus der Reserve zu locken und das Terrain als Deckung zu nutzen.

EINLEITUNG

In IMPERIALISMUS II: Die Eroberer sind Sie der Herrscher einer europäischen Kolonialmacht in Europa in der Zeit zwischen 1500 und 1850. Ihr Ziel ist es, auf militärischem oder diplomatischem Wege die Herrschaft über die Alte Welt zu erlangen. Wenn Sie IMPERIALISMUS bereits gespielt haben, werden Ihnen viele Spielkonzepte und ein Großteil der Steuerung bekannt vorkommen. Allerdings unterscheidet sich das Spiel sehr von seinem Vorläufer. Hier gilt es, andere Kräfte auszubalancieren und andere Schwierigkeiten zu meistern. Im Zeitalter des Kolonialismus und Merkantilismus erfolgten keine so schnellen industriellen Umwälzungen, wie sie in IMPERIALISMUS vorkamen und eine wichtige Rolle spielten. Beim Spielen von IMPERIALISMUS II sind Sie damit beschäftigt, Kolonien zu erobern, die Einheimischen zu besiegen oder mit ihnen freundschaftliche Beziehungen aufzubauen und dort Reichtümer und Rohstoffe zu fördern, die nur in der Neuen Welt zu finden sind. Sobald Ihnen dieses gelungen ist, kann Ihre Großmacht das Vorhaben angehen, die Herrschaft über die größeren und kleineren Staaten der Alten Welt zu erringen.

Informationen zur Installation finden Sie im Abschnitt *Erste Schritte* ab Seite 5. Um IMPERIALISMUS II: DIE EROBERER gleich zu spielen, fangen Sie mit dem im folgenden beschriebenen Tutorial an. Eine kurze Liste der wichtigsten Unterschiede zwischen IMPERIALISMUS und IMPERIALISMUS II finden Sie auf Seite 3. Wenn Sie direkt mit einem kompletten Spiel anfangen wollen, ohne zuvor viel zu lesen, führen Sie folgende Schritte aus:

Schnellstart

1. Doppelklicken Sie auf das Spiel-Icon, um das Spiel zu starten. (Unter Windows® 95/98 können Sie das Spiel auch aus dem Menü Programme starten.). Nach der einleitenden Filmsequenz befinden Sie sich im Hauptbildschirm.

2. Klicken Sie auf den **Globus** auf dem Schreibtisch. Ignorieren Sie die Empfehlung, das Tutorial zuerst durchzuspielen. Allerdings sollten Sie sich doch für das Tutorial entscheiden, wenn sich das Spiel als schwierig oder verwirrend erweist.

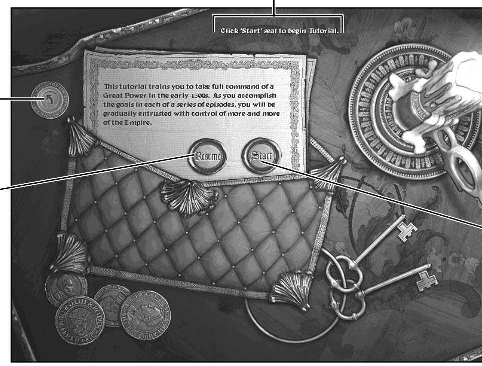
3. Warten Sie im Kartenraum, bis der Globus aufhört, sich zu drehen. Akzeptieren Sie dann entweder den Vorschlag hinsichtlich des Landes, das Sie regieren werden (weiß umrahmt), oder wählen Sie ein anderes Land (in einer anderen Farbe) aus, indem Sie auf die große Karte klicken.

4. Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf Anfänger ein.

5. Um das Spiel zu starten, klicken Sie unten im Fenster Schwierigkeitsgrad auf den **Aufwärtspfeil**.

6. Eine Partie IMPERIALISMUS II wurde gestartet. Für jeden Bildschirm sind hilfreiche Ratschläge durch Klicken auf das **Fragezeichen** in einem Dialogfeld aufrufbar. Diese Ratschläge helfen Ihnen bei den ersten Gehversuchen. Weitere Informationen über die Verwendung der Hilfe finden Sie auf Seite 18.

So verwenden Sie das Tutorial



Klicken Sie im Hauptbildschirm (Spielbeginn) auf die **Schriftrollen**, um ein neues Tutorial zu starten oder um ein zuvor gespeichertes Tutorial fortzusetzen. Das Tutorial wird auf einer von mehreren möglichen Karten gespielt, auf denen Sie leicht Zugang zu den Ressourcen haben, die Sie zu Beginn des Spiels benötigen.

Das Tutorial besteht aus einer Folge von Episoden. In jeder Episode ist ein vorgeschriebenes Ziel zu erreichen. Ist das Ziel einer Episode erfüllt, beginnt die nächste. Da das Tutorial nicht für längere Spiele ausgelegt ist, sollten Sie ein neues Spiel starten, sobald Sie die in den Episoden benötigten Fähigkeiten gemeistert haben.

Imperialismus und Imperialismus II – Ein Vergleich

Imperialismus und Imperialismus II unterscheiden sich in vieler Hinsicht voneinander. In diesem Abschnitt finden Sie eine Liste der Änderungen, die jene überraschen könnten, die Imperialismus bereits kennen.

So gewinnen Sie Imperialismus II

Das Gouverneurskonzil aus Imperialismus gibt es nicht mehr. Den Sieg erringen Sie, indem Sie mehr als die Hälfte der Alten Welt unter Ihre Herrschaft bringen. Die Herrschaft erlangen Sie durch Anwendung militärischer oder diplomatischer Methoden.

Da die Neue Welt nicht direkt zum Sieg einer Großmacht beiträgt, investiert man, wenn man klug ist, nur soviel in die Entwicklung der Neuen Welt, wie dies einen direkten Machtzuwachs in der Alten Welt zur Folge hat. Das ist das angemessene Siegesmodell für diese Epoche.

So ernähren Sie Ihre Leute

Im sechzehnten Jahrhundert stellte die Landwirtschaft einen wichtigeren Teil der Wirtschaft dar als im neunzehnten Jahrhundert. In Imperialismus II spielt die Landwirtschaft daher eine sehr wichtige Rolle. Ihre landwirtschaftliche Produktivität hat Auswirkungen auf die maximale Größe Ihrer Armee, Ihrer Marine und die maximale Menge Ihrer Arbeitskräfte. Pro Zug verzehrt jede Person eine Ration Getreide oder Fleisch (Fisch oder Rind). In Imperialismus II gibt es keine Konserven, Sie können rohe Lebensmittel jedoch im Lagerhaus aufbewahren.

Das Transportnetz

Dieser Teil des Spiels hat sich wohl am meisten verändert. An Land wird jedes Straßenfeld als Bahnhof gezählt, so daß keine Bahnhöfe errichtet werden müssen. Um beispielsweise eine Verbindung zu einem Bergwerk herzustellen, bauen Sie einfach eine Straße von der Hauptstadt bis zu einem an das Bergwerk angrenzenden Terrainfeld. Um Waren auf dem Wasserweg zu transportieren, müssen weiterhin Häfen errichtet werden.

Eine weitere wichtige Änderung ist, daß die Transportkapazität auf dem Landweg unbegrenzt ist. Alle Waren, die nur auf dem Landweg, d.h. über Straßen (oder später per Schiene) transportiert werden, können ohne Kosten in jeder Runde in die Hauptstadt transportiert werden. Dagegen müssen alle Waren, die an irgendeiner Stelle über Wasser transportiert werden müssen, in den Frachträumen Ihrer Schiffe befördert werden. Die gleichen Schiffe werden zur Erforschung, zu Kriegszwecken und für den Handel eingesetzt und können feindlichen Angriffen ausgesetzt sein. Der Transport – zumindest auf dem Wasserweg – ist nicht mehr sicher.

Eine Folge des neuen Systems ist, daß die Regulierung der Einzelheiten des Transports nicht mehr soviel Aufwand erfordert. Ihre Landanbindungen erfolgen automatisch. Diese Einstellungen werden auf dem Transportbildschirm angezeigt. Sie müssen jedoch für den Weitertransport keine Anweisungen erteilen. Natürlich müssen Sie immer noch entscheiden, wie viele Frachträume Sie für den Transport bereitstellen, wie viele Sie für den Handel reservieren und wie viele Schiffe sie auf den Weltmeeren patrouillieren lassen.

Erkundung

Zu Beginn des Spiels ist die Hälfte der Karte nicht sichtbar. Um Handel mit der Neuen Welt zu betreiben, dort diplomatisch oder militärisch aktiv zu werden, müssen Sie diese erst erkunden. Für friedliche Beziehungen müssen Sie Stammeshauptstädte finden. Um eine Invasion in der Neuen Welt vorzunehmen, reicht ein entdecktes Gebiet. Es gibt zwei Methoden der Erkundung: Wenn Sie ein Schiff an der Küste stationieren, werden die Küstenfelder der angrenzenden Gebiete sichtbar. Sobald ein Küstenfeld sichtbar ist, können Sie einen Prospektor in die Neue Welt entsenden. Ein Prospektor erkundet das gesamte Gebiet, das an Ihren Standort angrenzt (und macht es somit sichtbar).

Kleinere Länder und die Neue Welt entwickeln

In Imperialismus mußten Entwicklungen außerhalb des eigenen Landes nicht durch eine Straße an einen Hafen angebunden sein. Bei Imperialismus II wird kein Unterschied zwischen Entwicklungen im eigenen Land und solchen in anderen Ländern gemacht. Ein Land oder ein Stamm kann nur mit Waren handeln und diese transportieren, für die es eine Anbindung an seine Grenzen gibt.

Der Kaufmann, der in seiner Funktion dem Entwickler aus Imperialismus ähnelt, kann einen Stamm vor der Invasion schützen, indem er ihm Land abkauft. Ist dies geschehen, können andere Großmächte nur dort einfallen, nachdem sie der Großmacht, die dieses Land besitzt, den Krieg erklärt haben.

Reichtümer

Es gibt nun fünf verschiedene Ressourcen, die direkt in Bares umgewandelt werden, wenn sie in Ihr eigenes Land transportiert werden. Alle fünf kommen ausschließlich in der Neuen Welt vor. In den meisten Spielen müssen Sie diese Reichtümer finden und fördern, um eine dauerhafte Geldquelle zu haben. In einem Spiel, das im Zeitalter des Kolonialismus und Merkantilismus spielt, gibt es naturgemäß weniger Möglichkeiten, durch den Verkauf von Waren an Geld zu kommen, als dies in der Welt des 19. Jahrhunderts der Fall war, in der Imperialismus spielt.

Ressourcen in der Neuen Welt

Die Luxus-Ressourcen Zucker, Tabak und Pelze werden benötigt, um Luxusprodukte für ausgebildete Arbeiter herzustellen. Die mögliche Ausbildungsstufe der Arbeitskräfte eines Landes wird durch die verfügbare Menge an Ressourcen aus der Neuen Welt begrenzt.

Technologie

In Imperialismus II hat jeder Monarch die Möglichkeit, die Forschungsarbeiten in seinem Imperium in bestimmte Richtungen zu lenken. Sie können Ihre Strategie zum Aufbau des Imperiums den neuen Technologien anpassen, die Sie erforschen wollen. Die beigefügte Referenzkarte enthält ein Strukturdiagramm für die technologische Forschung.

Taktische Gefechte im Rundensystem

Taktische Gefechte zu Lande sind weiterhin eine wahlfreie Spieloption. Wenn Sie beschließen, in Imperialismus II Ihre Gefechte selbst auszutragen, werden Sie feststellen, daß das Initiativsystem für Bewegung und Angriff verschwunden ist. Sie können alle Ihre Einheiten in jeder beliebigen Reihenfolge bewegen. Danach können Sie Ihrem Feind zusehen, wie er dasselbe tut. Außerdem sind Nahkampf und Feuergefechte jetzt als zwei unterschiedliche Kampftypen definiert. Das bedeutet, daß der Verteidiger im Nahkampf zurückschlägt, noch während der Angreifer am Zug ist.

Da Forts und Belagerungen in dieser Epoche in der Alten Welt von entscheidender Bedeutung waren, ist die Artillerie von großer Bedeutung für Ihren Erfolg. Nicht-Artillerieeinheiten können nur auf Feinde schießen, die entlang der Mauer aufgestellt sind. Reine Nahkampfeinheiten (mit einer Reichweite von einem Feld) können keine Mauern oder Einheiten in einem Fort angreifen.

Für alle Gefechte gilt eine Einsatzgrenze. Zu Beginn des Spiels liegt diese bei 10 Regimentern. Wenn Sie die Technologie Nationalismus erlangen, wird diese Begrenzung auf 12 Regimenter heraufgesetzt. Ist ein General bei einer Garnison oder einer Angriffsstreitmacht, wird die Begrenzung pro Orden, mit dem der General ausgezeichnet wird, um eine weitere Einheit heraufgesetzt.

Diese Begrenzung beeinflußt die Anzahl an Einheiten, die in einer Provinz stationiert werden können, jedoch nicht. Überzählige Einheiten werden im Kampf nicht eingesetzt und treten den Rückzug an, wenn sie das Gefecht verlieren.

Kosten des Angreifens

Monarchen in der historischen Epoche, in der dieses Spiel spielt, hatten große Schwierigkeiten, genügend Finanzmittel für ihre Armeen aufzutreiben – insbesondere bei Offensiveinsätzen. Während Sie sich verteidigen, benötigen Ihre Truppen nur Nahrung. Wenn Sie angreifen, wird dies recht teuer. Erklären Sie daher keinem Land den Krieg, ohne ein gutes Finanzpolster zu haben.

Keine Güter mehr

In IMPERIALISMUS II gibt es zwar mehr Waren – die Güter, die im Wirtschaftsmodell von IMPERIALISMUS eine so große Rolle spielten, gibt es hier jedoch nicht. Der Spieler muß die Förderung und Verwendung von Ressourcen wie z.B. Bronze und Bauholz direkt mit dem Bedarf an Geld ausbalancieren, das durch Handel verdient wird. Dieses neue Modell paßt zu der Zeit, in der dieses Spiel spielt. Der Spieler muß Reichtümer direkt in der Neuen Welt fördern, statt in Fabriken und Sägewerke in seinem Heimatland zu investieren.

Wesentliche Änderungen der Steuerung

Obwohl sich viele Bildschirme verändert haben, ist dies besonders beim Industriebildschirm und bei der Zeitung bemerkbar.

Im Industriebildschirm in IMPERIALISMUS mußten Sie noch einzeln auf jedes Produktionsgebäude klicken, bevor Sie einen Produktionsbefehl erteilen konnten. Dies ist nun auf einem Bildschirm mit (bis zu) zehn Produktionsreglern zusammengefaßt.

Die Zeitung aus IMPERIALISMUS wurde durch eine Zugübersicht ersetzt. Hier werden nur Ereignisse angezeigt, die für Sie interessant sind. Es kann sowohl zu positiven als auch zu negativen Zufallsereignissen kommen. Von beiden erfahren Sie ebenfalls in der Zugübersicht.

ERSTE SCHRITTE

In diesem Abschnitt finden Sie alle Informationen, die Sie für die Installation von IMPERIALISMUS II und Ihr erstes Spiel benötigen. Falls während des Installationsvorgangs Schwierigkeiten auftreten, schlagen Sie bitte im Abschnitt "Fehlersuche" auf Seite 117 nach.

Systemvoraussetzungen

Vergewissern Sie sich vor der Installation von IMPERIALISMUS II, daß Ihr Computer die folgenden Anforderungen erfüllt:

IBM PC UND KOMPATIBLE SYSTEME:

- IBM Pentium-Prozessor, 100 MHz, oder kompatibel (Pentium 166 oder höher empfohlen)
- 32 MB RAM
- Windows® 95 oder 98
- ein unkomprimiertes Festplattenlaufwerk mit mindestens 110 MB verfügbarem Speicher für die Installation
- 8 x CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- SVGA-Grafikkarte mit mindestens 1 MB Speicher und SVGA-Farbmonitor
- 100% Microsoft- oder Logitech-kompatible Maus
- Microsoft-Maustreiber ab Version 9.00 oder Logitech-Maustreiber ab Version 6.24
- Modem 28,8 KBit/s oder TCP/IP LAN (für Mehrspielermodus)

HINWEIS: Dieses Spiel wird auf Windows® NT-Systemen nicht unterstützt. Es wird empfohlen, neben IMPERIALISMUS II keine weiteren Programme auszuführen.

Für die Ausführung des Spiels muß außerdem DirectX 6 auf Ihrer Festplatte installiert sein. Die Installation von DirectX 6 kann vom Installationsprogramm des Spiels aus gestartet werden. Für Spiele im Netzwerk wird ein DirectPlay-kompatibler Netzwerkadapter benötigt.

MACINTOSH:

- PowerMac 7500 oder höher
- Macintosh-Betriebssystem ab Version 7.5.2
- mindestens 32 MB RAM
- ein unkomprimiertes Festplattenlaufwerk mit mindestens 110 MB verfügbarem Speicher für die Installation
- 8 x CD-ROM-Laufwerk
- Modem 28,8 KBit/s oder TCP/IP LAN (für Mehrspielermodus)

Spiel installieren

Bevor Sie Ihr erstes Spiel starten können, müssen Sie die IMPERIALISMUS II-Dateien auf Ihrer Festplatte installieren und die IMPERIALISMUS II-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen.

So installieren Sie das Spiel auf einem IBM PC oder kompatiblen Computer:

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie im Popup-Fenster auf die Option Installieren. Falls Sie die Autorun-Funktion von Windows 95/98 deaktiviert haben oder die CD aus einem anderen Grund nicht aufgerufen wird, **öffnen** Sie den CD-Ordner mit dem Explorer und klicken auf das Autorun-Icon. Führen Sie die Installation anhand der Bildschirmanweisungen durch.

So installieren Sie das Spiel auf einem Macintosh:

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Doppelklicken Sie auf das CD-Icon, und wählen Sie die Option Imperialismus II installieren. Führen Sie die Installation anhand der Bildschirmanweisungen durch.

Spiel starten

So starten Sie das Spiel auf einem IBM PC oder kompatiblen Computer:

Das Autorun-Programm von IMPERIALISMUS II, das bei jedem Einlegen der CD in das CD-ROM-Laufwerk ausgeführt wird, enthält ein Menü mit den folgenden Optionen: Spiel starten, DirectX 6 installieren, Spiel deinstallieren und README-Datei lesen. Außerdem können Sie IMPERIALISMUS II über das Startmenü aufrufen. Zeigen Sie zu diesem Zweck im Startmenü auf Programme, und klicken Sie in dem Ordner, in dem das Spiel eingerichtet wurde, auf IMPERIALISMUS II.

Hinweis: *Es wird empfohlen, in den Bildschirmeigenschaften eine Auflösung von 800x600 mit 16-Bit-Farbtiefe einzustellen und vor dem Starten von IMPERIALISMUS II den Bildschirmschoner zu deaktivieren.*

So starten Sie das Spiel auf einem Macintosh:

Öffnen Sie den Ordner, in dem das Spiel eingerichtet wurde, und doppelklicken Sie auf das IMPERIALISMUS II-Icon.

Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in den weiteren Kapiteln dieses Handbuchs. Einige Änderungen wurden erst nach Drucklegung vorgenommen. Informationen zu diesen Änderungen sowie Hinweise zur Fehlerbehebung entnehmen Sie bitte der Datei README.TXT in Ihrem IMPERIAL II-Ordner.

Spiel deinstallieren

So deinstallieren Sie das Spiel auf einem IBM PC oder kompatiblen Computer:

Wählen Sie im Autorun-Menü die Option Deinstallieren, oder zeigen Sie im Windows-Startmenü auf Einstellungen, und klicken Sie auf Systemsteuerung. Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf das Icon Software, wählen Sie in der Liste der installierten Programme den Eintrag IMPERIALISMUS II aus, und klicken Sie auf Hinzufügen/Entfernen. Das Spiel und alle seine Komponenten *mit Ausnahme* Ihrer gesicherten Spiele und Spieloptionen werden von der Festplatte Ihres Systems entfernt.

So deinstallieren Sie das Spiel auf einem Macintosh:

Ziehen Sie den Anwendungsordner IMPERIALISMUS II auf den Papierkorb, und entleeren Sie diesen. Das Spiel und alle seine Komponenten *einschließlich* Ihrer gesicherten Spiele werden von der Festplatte Ihres Systems entfernt.

Maussteuerung

IBM PC oder kompatible Computer:

In diesem Handbuch bedeutet der Begriff "Klicken", daß Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und die linke Maustaste betätigen sollen. Info-Klicks werden entweder mit der rechten Maustaste oder bei niedergedrückter Umschalttaste mit der linken Maustaste ausgeführt. Bewegen Sie im ersten Fall den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm, und drücken Sie die rechte Maustaste. Im zweiten Fall bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm, halten die **Umschalttaste** gedrückt und betätigen die linke Maustaste.

Macintosh:

In diesem Handbuch bedeutet der Begriff "Klicken", daß Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und die Maustaste betätigen sollen. Auf dem Macintosh wird der Info-Klick stets bei niedergedrückter Umschalttaste ausgeführt. Bewegen Sie zu diesem Zweck den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm, halten sie die **Umschalttaste** gedrückt, und betätigen Sie die Maustaste.

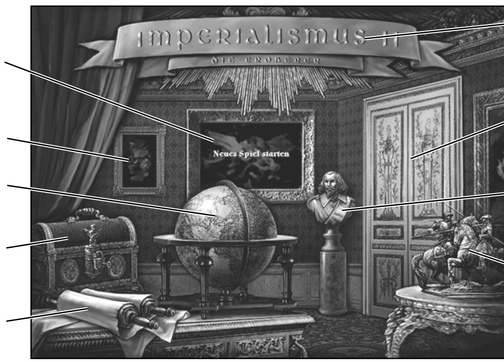
Spiele sichern

IMPERIALISMUS II benötigt auf Ihrer Festplatte Platz für gesicherte Spiele und temporäre Dateien. Jedes gesicherte Spiel kann bis zu 400 KB Speicherplatz belegen. ***Hinweis:*** *Wenn Sie ein gesichertes Spiel mit einem anderen Benutzer austauschen, sollten Sie sich notieren, an welchem Speicherplatz sich das Spiel befand, da dessen Inhalt beim anschließenden Zurückspeichern des Spiels automatisch überschrieben wird.*

Automatische Sicherung

Während Sie IMPERIALISMUS II spielen, wird Ihr Spiel automatisch zu Beginn jeder neuen Runde gesichert. Wenn Sie das Spiel während Ihres Zuges sichern möchten, oder nachdem Sie Ihre Befehle erteilt haben, müssen Sie ihm von Hand eine der anderen Speicherpositionen zuordnen. Im Mehrspielermodus wird das Spiel zu Beginn jeder neuen Runde sowie bei jedem Mausklick auf den Button Zug Beenden automatisch gesichert.

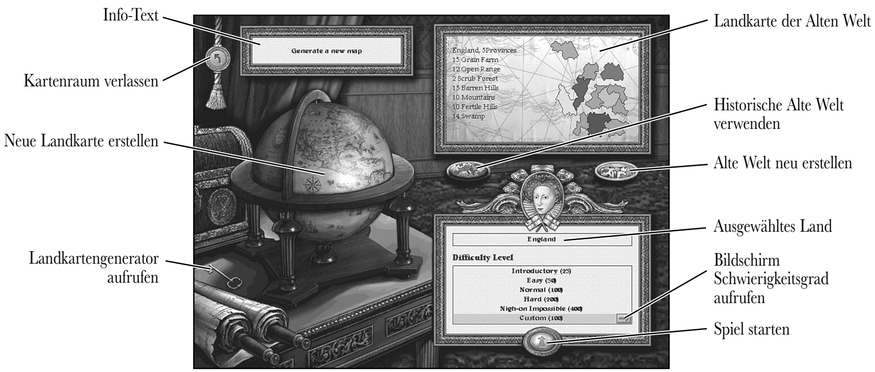
EIN SPIEL BEGINNEN



IMPERIALISMUS II beginnt mit einem einleitenden Film. Sie können diesen kurzen Einführungsfilm überspringen, indem Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur oder der Maus drücken. Sobald der Film zu Ende ist, erscheint das Studierzimmer. Es gibt mehrere Objekte in Ihrem Studierzimmer, die verschiedene Spielfunktionen darstellen. In der Mitte des Bildschirms erscheint der Info-Text, der die Funktion jedes Objektes beschreibt. Klicken Sie auf den **Globus**, um ein neues Spiel im Einzelspielermodus zu starten. Durch Klicken auf die **Schriftrollen** rufen Sie das Tutorial auf. Um ein gesichertes Spiel zu laden, klicken Sie einfach auf die **rote Truhe**. Die **Reiterstatue** gibt Ihnen die Möglichkeit, Spiele mit mehreren menschlichen Mitspielern zu beginnen, wobei Sie sowohl als Gastgeber als auch als Teilnehmer eines Netzwerkspiels agieren können. Das **kleine Bild** links vom Info-Textfenster öffnet das Menü für die Spieloptionen.

Zum Verlassen von IMPERIALISMUS II klicken Sie einfach auf die **Zimmertür**.

So starten Sie ein Spiel im Einzelspielermodus



Wenn Sie auf den **Globus** im Studierzimmer klicken, erscheint der Kartenraum. Auf diesem Bildschirm erscheint der Info-Text oben links in einem Fenster. Sie können den Kartenraum verlassen und zu dem Studierzimmer zurückkehren, ohne ein neues Spiel starten zu müssen, indem Sie auf die **Medaille** links neben dem Info-Textfenster klicken.

Erschaffung einer Welt

Wenn Sie den Kartenraum betreten, dreht sich der große Globus, um anzuzeigen, daß gerade eine Neue Welt generiert wird. Sobald die Neue Welt vollständig generiert ist, erscheint eine Weltkarte auf der rechten Seite des Kartenraums. Auf dieser politischen Weltkarte sind die jeweiligen Landesgrenzen zu erkennen. Die ausgewählte Großmacht ist durch einen weißen Umriß hervorgehoben. Neben der Landkarte erscheint eine Liste des in diesem Land gefundenen Terrains. Möchten Sie lieber eine andere Großmacht spielen, dann klicken Sie auf der Landkarte einfach auf das gewünschte Land. Auf der Weltkarte werden Großmächte farbig angezeigt, alle anderen Länder sind kleinere Nationen. Wenn Sie in ein anderes Land überwechseln, erscheinen neue Informationen über das entsprechende Terrain. Sie können eine andere Welt generieren, indem Sie auf den **Globus** im Kartenraum klicken.

Bedienen Sie sich eines historischen Europas

Unterhalb der Landkarte gibt es zwei ovale Buttons, mit denen gesteuert werden kann, ob die Alte Welt willkürlich generiert wird oder nicht. Aufgrund der Voreinstellung ist der rechte Button bereits ausgewählt. Diese Auswahl bedeutet, daß sowohl die Alte Welt als auch die Neue Welt immer dann willkürlich generiert werden, wenn Sie auf den großen **Globus** klicken.

Wenn Sie auf den Button links unter der Landkarte klicken, wird die Alte Welt nicht mehr willkürlich generiert. Statt dessen werden die Großmächte auf einer Karte Westeuropas dargestellt, die am stärksten an der kolonialen Expansion Amerikas beteiligt sind. Sie können auch noch mehr Landkarten mit dieser Auswahl generieren. Alle erschaffenen Welten basieren auf der gleichen historischen Alten Welt, haben aber willkürlich geschaffene Neue Welten.

Bedienen Sie sich einer bekannten Welt

Sich können sich aussuchen, ob Sie lieber in einer Welt, die Sie schon kennen oder in einer willkürlich entstandenen Welt spielen möchten. Klicken Sie auf den **kleinen Schlüssel** neben dem Globus, um das Eingabefeld für die Landkartengenerierung aufzurufen. Jedes in dieses Eingabefeld eingetippte Wort verhält sich wie Saatgut für den Landkartengenerator. Das bedeutet, daß wenn Sie für jedes neue Spiel das gleiche Wort eingeben, Sie sich letztendlich in genau der gleichen Welt wiederfinden werden. Wenn Sie durch Klicken auf den **Globus** eine Karte generieren, die Ihnen besonders gut gefällt, begeben Sie sich in das Eingabefeld des Landkartengenerators, um den Namen dieser Welt herauszufinden. Dann können Sie Namen in die Liste Ihrer Lieblingswelten aufnehmen. Sie können den Saatnamen für eine Landkarte herausfinden, nachdem Sie zu spielen begonnen haben, indem Sie die **Steuerungstaste** gedrückt halten und gleichzeitig auf den Button Zoom oben in der Werkzeugleiste der Landkarte klicken. Nachstehend finden Sie einige Wörter, die sich für die Eingabe in das Eingabefeld empfehlen: Mit Hilfe dieser Wörter können Landkarten generiert werden, die ein besonderes Spielerlebnis in den entsprechenden Ländern versprechen: Wenn Sie den Namen einer Welt eingeben, muß genau auf die Schreibweise geachtet werden.

EMPFOHLENE SCHLÜSSELWÖRTER FÜR DIE LANDKARTENGENERIERUNG:

Name der Welt	*Max. Anzahl menschlicher Spieler*	*Empfohlene Großmächte*
Caugi	2	Holland, Frankreich
Rhymnerdi	2	Schweden, Spanien
Cewys	2	England, Holland
Mella	2	Frankreich, Portugal
Iostavigarthyr	4	Portugal, Holland, Schweden, Spanien
Pig	3	Portugal, Frankreich, Spanien
Llesti	4	Portugal, Schweden, Frankreich, England
Cineg	3	Frankreich, Schweden, Spanien
Nansollaff	2	Portugal, England
Manta	2	Frankreich, Portugal
Dintag Memrys	6	(alle in Ordnung)
Ciy	2	Holland, Portugal
Kernaegh	4	England, Portugal, Frankreich, Holland
Astenidas	2	Schweden, Holland
Sworriy	4	England, Spanien, Frankreich, Portugal
Cauyorthyr	2	England, Spanien
Rhon	5 bis 6	(Holland ist am wenigsten geeignet)
Cordigh	3	Holland, Spanien, Schweden
Egininerk	4	England, Holland, Frankreich, Portugal
Allormonawys	4 bis 6	(Holland und Portugal sind am wenigsten geeignet)

So starten Sie ein neues Spiel

Wenn Sie eine Landkarte und eine Großmacht ausgewählt haben, stellen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels in dem Fenster unterhalb der Landkarte ein. In diesem Fenster stellen Sie auch die Spielvarianten ein – auf Seite 14 finden Sie weitere Informationen zu Schwierigkeitsgraden und der individuellen Anpassung des Spiels. Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf den **Pfeil**-Button im unteren Bereich des Fensters zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades.

So laden und sichern Sie Spiele

Um ein gesichertes Spiel zu laden, klicken Sie einfach auf die **rote Truhe** oben auf dem Schreibtisch im Studierzimmer. Dies bringt Sie in den Truhenraum. Wenn Sie den Truhenraum betreten, um ein gesichertes Spiel zu laden, ist die automatische Sicherungskopie voreingestellt. Um dieses Spiel zu laden, klicken Sie einfach auf den Button Spiel laden, der sich oben auf der Truhe befindet. Um andere gesicherte Spiele zu laden, gehen Sie wie folgt vor:

Vom Studierzimmer

- Klicken Sie auf die **rote Truhe**.
- Im Truhenraum klicken Sie auf die Sicherungsstelle von der Sie laden wollen. Die Landkarte des entsprechenden Spiels erscheint auf dem Truhendeckel.
- Klicken Sie auf den Button Spiel laden, der sich oben auf der Truhe befindet.

Gesicherte Spiele können auch während des Spiels von der Landkarte aus geladen werden:

- Klicken Sie auf den Button Spielfunktionen (Computer-Icon).
- Klicken Sie im Dialogfenster auf den Button Spiel laden. Der Truhenraum erscheint.
- Im Truhenraum klicken Sie auf die Sicherungsstelle, von der Sie laden wollen. Die Landkarte des entsprechenden Spiels erscheint auf dem Truhendeckel.
- Klicken Sie auf den Button Spiel laden.

So sichern Sie ein Spiel

Imperialismus II bietet neun Speicherplätze für die Sicherung von Spielen. Es gibt auch einen extra Speicherplatz (den zehnten) zur automatischen Sicherung des Spiels. Netzwerkspiele und Tutorials werden an anderer Stelle gesichert.

Um ein Spiel zu sichern, gehen Sie wie folgt vor:

- Von der Landkarte aus klicken Sie auf den Button Spielfunktionen (Computer-Icon) oben in der Werkzeugleiste.
- Klicken Sie im Dialogfenster auf den Button Spiel sichern. Es erscheint ein Bildschirm, der wie eine große offene Truhe mit Schriftrollen aussieht.
- Zur Sicherung des Spielstandes stehen Ihnen neun Schriftrollen sowie eine für die automatische Sicherung zur Verfügung. Klicken Sie auf eine der Schriftrollen.
- Geben Sie einen Namen für Ihren zu speichernden Spielstand ein.
- Klicken Sie auf den Button Spiel sichern, der sich oben auf der Truhe befindet.

Falls Sie den Truhenraum verlassen wollen, ohne zu sichern, klicken Sie einfach auf die **Medaille** auf der linken Seite des Bildschirms.

Mehr als neun Einzelspieler-Sicherungen

Wenn Sie mehr als neun Spiele sichern möchten, gehen Sie vor Spielbeginn in Ihr Verzeichnis mit den gespeicherten Spielständen und legen Sie alte Spielstände in einem separaten Verzeichnis ab. Normale Sicherungen sind als slotX.imp gekennzeichnet, wobei X eine Zahl zwischen 0 und 8 repräsentiert. Die automatische Sicherung ist mit slotA.imp gekennzeichnet, die Sicherung des Tutorials wird als slotT.imp und alle Ihre Netzwerkspiele werden mit multX.imp bezeichnet. Wenn Sie Ihre alten Sicherungen erst einmal aus dem Verzeichnis Imperialismus II entfernt haben, werden Sie nicht mehr im Truhenraum erscheinen und neue Spielstände können unter diesen Speicherplätzen abgelegt werden.

So starten Sie ein Netzwerkspiel



Imperialismus II unterstützt LAN und Netzwerkspiele über das Internet mit bis zu sechs Spielern. Um ein Netzwerkspiel zu starten oder an einem solchen teilzunehmen, klicken Sie auf die **Reiterstatue** im Studierzimmer. Dies öffnet den Verbindungs-Bildschirm. Von hier können Sie durch Klicken auf die **Statue** an einem von einem anderen Spieler eröffneten Spiel teilnehmen. Wenn Sie über ein lokales Netzwerk spielen, müssen Sie normalerweise keine IP-Adresse eingeben, da Imperialismus II automatisch das Netzwerk nach verfügbaren Spielen durchsucht und Ihnen eine Liste anbietet, aus der Sie ein Spiel auswählen können. Wenn jedoch das Spiel, an dem Sie gerne teilnehmen möchten, nicht erscheint, können Sie immer noch die IP-Adresse des Gastgebers von Hand eingeben. Wenn Sie über das Internet spielen, geben Sie die IP-Adresse des Gastgebers ein. Der Gastgeber des Spieles kann Ihre IP-Adresse herausfinden, indem er den Mauszeiger auf dem Porträt des Herrschers in der Netzwerkspieler-Lounge plaziert. Die IP-Adresse erscheint im Info-Textfeld. Über das Dienstprogramm Winipcfg.exe können Sie Ihre IP-Adresse bereits herausfinden, bevor Sie einem Spiel beitreten. Dieses Dienstprogramm finden Sie in Ihrem Windows-Verzeichnis.

Um selbst Gastgeber eines Spiels zu sein, klicken Sie auf die **Karte**, um ein neues Spiel zu starten oder auf die **rote Truhe**, um ein bereits gespeichertes Spiel zu laden.

So nehmen Sie an einem Netzwerkspiel teil



Sobald Sie einem Spiel beigetreten sind, finden Sie sich in der Lounge für Netzwerkspieler wieder, in der eine Karte des Spiels Ihrer Wahl gezeigt wird. Im Vordergrund des Bildschirms befinden sich Fenster, in denen die sechs Großmächte des Spieles dargestellt werden. Um eine Großmacht auszuwählen, klicken Sie entweder auf die Karte oder auf das entsprechende Fenster. Jedes Fenster mit einem Computer-Icon steht zur Verfügung. Wenn neben einem Fenster ein grünes Häkchen erscheint, so hat ein anderer Spieler bereits dieses Land gewählt.

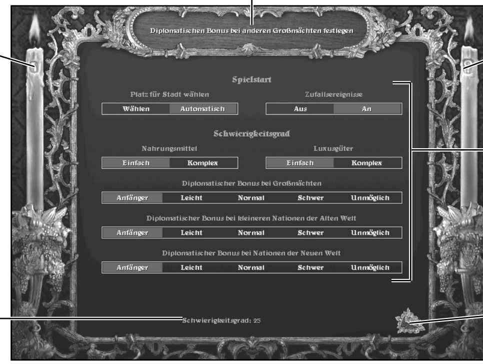
So eröffnen Sie ein Netzwerkspiel

Falls Sie sich entscheiden, Gastgeber eines Netzwerkspiels zu sein, verlassen Sie den Verbindungs-Bildschirm, indem Sie ein gesichertes Netzwerkspiel laden oder ein neues Spiel eröffnen. Jede dieser drei Optionen erstellt ein Spiel analog zum entsprechenden Einzelspielermodus, jedoch können andere Mitspieler erst an dem von Ihnen eröffneten Spiel teilnehmen, nachdem die Welt geschaffen oder wiederhergestellt wurde.

Sobald Sie Ihr Spiel eröffnet (oder geladen) haben, kommen Sie in die Lounge für Netzwerkspieler. Als Gastgeber dürfen Sie sich Ihre Großmacht zuerst aussuchen, danach können sich weitere Spieler durch Übernahme einer anderen Großmacht zur Teilnahme an Ihrem Spiel anmelden. Wenn sich die anderen Spieler zum Spiel angemeldet haben, klicken Sie auf Spiel starten.

Sie können sich mit anderen Spielern unterhalten, während sie darauf warten, daß Ihr Spiel beginnen kann. Sobald Sie Ihr Land ausgewählt haben, klicken Sie auf die **Glocke** auf der rechten Seite, um das Chat-Fenster zu öffne

Schwierigkeitsgrade und Spielvarianten



Das Spiel bietet fünf verschiedene, bereits eingestellte Schwierigkeitsgrade. Mit Hilfe einer großen Optionsvielfalt können Sie den Schwierigkeitsgrad an Ihre persönlichen Anforderungen anpassen. Die Punktewertungen, die nach jedem Level in dem Fenster Schwierigkeitsgrad im Kartenraum aufgelistet werden, lassen in etwa erkennen, wie sich die einzelnen Level zueinander verhalten.

Wenn Sie auf den **Pfeil**-Button rechts neben dem Wort Benutzerangepasst im Fenster klicken, sehen Sie alle Optionen, durch die die entsprechenden Schwierigkeitsgrade eingestellt werden können. Die Änderung dieser Einstellungen bezeichnet man als individuelle Anpassung des Schwierigkeitsgrades eines Spieles. Jede Einstellung wird in der untenstehenden Anpassungssektion erklärt.

Obwohl Sie keine dieser Einstellungen verändern können, wenn das Spiel erst einmal begonnen hat, können Sie sie auf Referenzen überprüfen, indem Sie den Button Schwierigkeitsgrad-einstellungen anzeigen im Fenster Spielfunktionen benutzen. Der Button Spielfunktionen befindet sich im oberen rechten Bereich der Werkzeugleiste auf der Landkarte.

Schwierigkeitsgrade

Anfänger

Dieser Level dient in erster Linie dazu, sich mit den Spielfunktionen vertraut zu machen. Für gewöhnlich haben neue Spieler hier gute Gewinnchancen, weil sie jede Menge Fehler machen dürfen. Die computergesteuerten Spieler sind in diesem Spiel in fast jeder Hinsicht stark benachteiligt. Dennoch, wenn Sie die Buttons wahllos anklicken oder aktiv versuchen, zu verlieren, werden Sie schließlich doch besiegt.

Leicht

Anfänger dürften in diesem Schwierigkeitsgrad wohl nichts zu lachen haben. Selbst wenn es einige Vorteile gibt - bis ein Spieler das Spiel wirklich versteht, ist die künstliche Intelligenz des Computers in der Lage, den Menschen einzuholen, bzw. zu überholen.

Normal

Hier spielen der Mensch und die künstliche Intelligenz des Computers im Prinzip das gleiche Spiel. Dies ist der Level, den die meisten Spieler auswählen sollten, wenn Sie erst einmal gelernt haben, wie das Spiel funktioniert. Wenn Sie keine Ahnung haben, was zu tun ist, versuchen Sie es zuerst mit einem leichteren Schwierigkeitsgrad.

Schwierig

Dieser Level räumt der künstlichen Intelligenz des Computers erhebliche Vorteile ein und ist größtenteils das genaue Gegenteil des leichten Levels. Wenn Sie kein Profi-Spieler sind, ist es ganz normal, wenn der Computer Sie besiegt.

Fast unmöglich

Wenn Sie wirklich versuchen wollen, IMPERIALISMUS II in dieser Einstellung zu spielen, wählen Sie Ihr Land und Ihren Standort sorgfältig aus. Ihre einzige Hoffnung, aufzuholen, bevor Ihre Nation von Feinden heimgesucht wird, besteht darin, das beste Land auf der Karte für Ihr Spiel auszuwählen. Stellen Sie sich darauf ein, eventuell aufzugeben und nochmal von vorne anzufangen, wenn es gleich am Anfang nicht gut läuft.

Anpassung des Schwierigkeitsgrad

Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels anzupassen, klicken Sie auf den nach rechts weisenden **Pfeil** im unteren Bereich des Fensters zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades. Der Spielanpassungsbildschirm besteht aus vier Seiten. Klicken Sie auf den **roten Pfeil** in der rechten unteren Ecke, um durch die Seiten zu blättern. Oben im Bildschirm erscheint der Info-Text, der jede Funktion genauer beschreibt. Klicken Sie auf den **Pfeil** auf der **Kerze** im linken Bildschirmbereich, um zum Kartenraum zurückzukehren.

Spielverlauf

Auf der ersten Seite haben Sie die Möglichkeit, im oberen Bildschirmbereich festzulegen, ob Sie Ihre Hauptstadt selbst auswählen oder dem Computer erlauben, dies für Sie zu tun. Darüber hinaus können Sie Zufallsereignisse ein- und ausschalten.

Lebensmittel und Luxusgüter

Unter der Überschrift Schwierigkeitsgrad auf der ersten Seite sehen Sie zwei wirtschaftliche Einstellungen, die entweder Einfach oder Komplex sein können. Bei Spielen mit der Einstellung Leicht oder Anfänger wird für diese Einstellungen automatisch der Wert Einfach gewählt. Unabhängig von den Einstellungen spielt die künstliche Intelligenz vorwiegend auf dieselbe Weise, die Einstellung Einfach vereinfacht das Spiel nur für den menschlichen Spieler.

Einfach bedeutet, daß jede Art von Nahrung den Nahrungsmittelbedarf bzw. jede Art von Luxusartikeln die Forderungen nach Luxusartikeln befriedigt. Das erleichtert es ungemein, Ihre Arbeiterschaft während des Spiels satt und glücklich zu halten. Es bedeutet, beim Aufbau Ihres Imperiums müssen Sie sich nicht zu viele Gedanken über den Zugang zu den verschiedensten Waren machen. Dagegen verrichtet ein Arbeiter, der bestimmte Nahrung oder einen Luxusartikel verlangt, bei der Einstellung Komplex erst seine Arbeit, wenn er das Verlangte erhält. Aber auch in der Einstellung Komplex sterben Arbeiter nicht, wenn sie die falsche Nahrung oder den falschen Luxusartikel erhalten. Sie verrichten in diesem Zug nur keine Arbeit. Bei beiden Einstellungen verhungern Arbeiter schließlich, wenn sie überhaupt keine Nahrung erhalten.

Fünf einstellbare Schwierigkeitsgrade

Die restlichen Einstellungen auf den Seiten 1 und 2 des Spielanpassungsbildschirmes dienen der Steuerung der Spielelemente einschließlich diplomatischer Beziehungen (Freundlichkeit gegenüber anderen Nationen), schnellerer Technologieerforschung, Spielbeginn mit zusätzlicher Technologie, mit der man sich bereits vertraut gemacht hat, Spielbeginn mit zusätzlichen Streitkräften, zusätzlichen Waren, zusätzlichem Bargeld und größerem Kreditrahmen.

Die fünf Einstellungen in diesen Kategorien entsprechen den fünf Schwierigkeitsgraden im Kartenraum. Wenn Sie z. B. ein Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad Normal spielen, wird auch für alle Kategorien diese Einstellung festgelegt. Normal bedeutet keine Vorteile, weder für den Computer noch den menschlichen Gegner.

Falls Sie den Schwierigkeitsgrad Normal für zu leicht, den Schwierigkeitsgrad Schwierig jedoch für zu schwierig halten, bedienen Sie sich dieser Einstellungen, um ein herausforderndes Spiel für Sie selbst zu schaffen. Wenn z.B. Ihre Probleme mit dem Schwierigkeitsgrad Schwierig scheinbar auf die Technologie zurückzuführen sind, stellen Sie die Technologiekategorie auf Normal um und belassen Sie die restlichen Einstellungen bei Schwierig.

Spielvarianten

Auf der dritten und vierten Seite finden Sie eine Reihe von Spielvarianten. Die meisten dieser Optionen haben keinen Einfluß auf die Schwierigkeit des Spiels und sind in erster Linie dazu da, Ihnen das Spiel so angenehm wie möglich zu machen. Mit den Varianten bestimmen Sie, in welcher Welt das Spiel stattfindet, nicht wie schwierig es es sein wird.

Rollen der computergesteuerten Spieler: Wenn die KI-Spielerrolle von einem Land übernommen wird, setzen die Großmächte Strategien ein, die im weitesten Sinne auf der Geschichte basieren. Spanien wird z.B. eine “Cortez” Strategie in der Neuen Welt einsetzen und England wird nautische Technologien erforschen und Kaperschiffe bauen. Wenn Sie sich dafür entscheiden, dies dem Zufall zu überlassen, sind die ausgewählten Strategien nicht vorhersehbar.

Nahrungsmittelabgabe: Diese Variante macht das Zusammentragen von Nahrungsmitteln für alle Großmächte viel einfacher. Wenn diese Einstellung aktiviert ist, kann eine gewisse Anzahl an Bevölkerungseinheiten bei jedem Zug kostenlos essen, entsprechend der Anzahl der Provinzen, die dem jeweiligen Reich gehören. Obwohl es so scheinen mag, als ob dies das Spiel erleichtert, zieht auch die KI daraus ihren Nutzen und neigt dazu, früher im Spiel mehr Aggressivität an den Tag zu legen.

Angriffskosten: Die Änderung dieser Einstellung bringt entweder mehr Frieden oder mehr Gewalt ins Spiel. Es wirkt sich auf alle Großmächte aus, beeinflußt die Schwierigkeit des Spiels jedoch nicht direkt.

Die militärische Stärke der kleineren Nationen:

Ein starkes Militäraufgebot in der Alten Welt erschwert es allen Großmächten, durch eine Eroberung zu gewinnen. Somit entsteht ein Spiel, das eher auf Diplomatie basiert.

Die militärische Stärke der Neuen Welt: Ein starkes Militäraufgebot in der neuen (Stammes-)Welt ermutigt die Großmächte dazu, Kaufleute für sich zu nutzen. Ein schwaches Militäraufgebot in der Neuen Welt begünstigt eine schnelle Invasion und Eroberung der Neuen Welt.

Kavallerieeinheit in Neuer Welt: Diese Variante steuert, ab wann und in welchem Ausmaß sich die Landeseinheiten Feuerwaffen und Pferde anschaffen oder ihre Militäreinheiten aufrüsten. Landesstämme, in denen eine Großmacht eine Botschaft einrichtet, beginnen mit der Aufrüstung ihrer alten Einheiten auf Reiter, wenn die Großmacht lernt, wie man eine leichte Artillerie aufbaut. Wenn diese auf Früh eingestellt wird, geschieht dies, wenn die Großmacht die berittene Artillerie entdeckt. Die anderen Einstellungen beinhalten, daß der Stamm seine Truppen nicht aufrüstet, bis ein späterer Typ der leichten Artillerie entdeckt wird. Diese Einstellung bewirkt die Steuerung der Eroberungsrate der Neuen Welt.

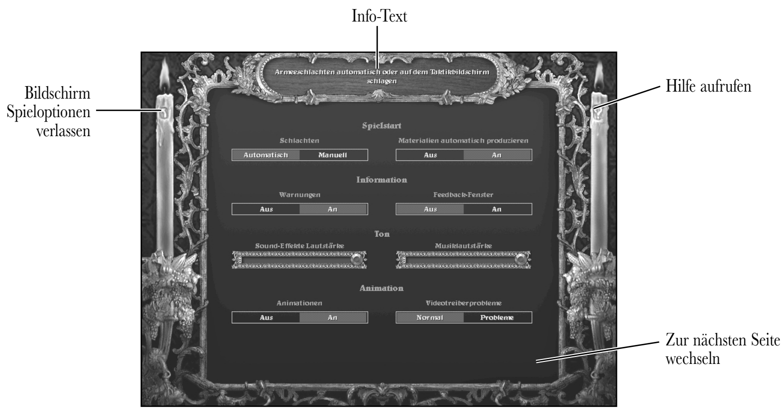
Besondere KI Regeln: Diese Variante wirkt sich nur auf die computergesteuerten Großmächte aus, deshalb hat sie einen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad. Im Entwicklungsspiel zögert die KI, Gewalt anzuwenden, um das zu bekommen, was sie will. Im aggressiven Spiel ist es unwahrscheinlich, daß sie vor dem Angriff alternative Möglichkeiten in Betracht zieht.

Strafabzug für Beziehungen bei spielergesteuertem Provinzerwerb: Diese Variante wirkt sich nur auf die menschlich gesteuerten Mächte aus, deshalb hat sie einen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad. In nicht modifizierten Spielen leiden alle Spieler unter einer Verschlechterung der diplomatischen Beziehungen, wenn sie eine Provinz der Alten Welt erlangen. Prinzipiell soll dies die schwächeren Nationen dazu zwingen, sich gegen die gewinnende Macht zu verbünden. Wenn Sie diese Einstellung ändern, vergrößern oder verkleinern Sie diese Verschlechterung nur für menschlich gesteuerte Länder.

Erkundungsvorteil für computergesteuerte Spieler in der Neuen Welt:

Diese Einstellung regelt die Geschwindigkeit mit der computergesteuerte Großmächte Provinzen in der Neuen Welt entdecken und auswerten.

So stellen Sie die Spieloptionen ein:



Um Spieloptionen festzulegen, bevor Sie ein Spiel starten oder laden, klicken Sie auf das **kleine Bild** im Studierzimmer-Bildschirm. Um innerhalb des Spiels Spieloptionen festzulegen, klicken Sie auf den Button Spieloptionen festlegen im oberen Bildschirmbereich der Landkarte. Dieser Button ist mit einem **Häkchen** gekennzeichnet. Der Spieloptionenbildschirm sichert Ihre Einstellungen, so daß sie auch für zukünftige Spiele gespeichert sind. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

Schlachten: Ist diese Option auf manuelle Auflösung eingestellt, findet jede Schlacht, die Sie austragen, auf einem Schlachtfeld statt, auf dem Sie Ihre Regimenter selbst gegen die des Feindes anführen. Ist diese Spieloption auf automatische Auflösung eingestellt, wird die Schlacht automatisch ausgetragen und ein Ergebnis gezeigt, wenn Sie auf den Button Zug Beenden klicken. Weiterführende Information zu der taktischen Schlacht finden Sie auf Seite 59.

Materialien automatisch produzieren:

Wenn diese Option aktiviert ist, verwendet der Computer Ihre zur Verfügung stehenden, nicht eingeteilten Arbeitskräfte, um Materialien zu produzieren, wenn Sie Ihren Zug beenden.

Warnungen: Sie können lediglich die weniger wichtigen, allgemeinen Warnungen Ihrer Minister abschalten. Wichtige Mitteilungen Ihrer Minister, wie z.B. Warnungen vor einem feindlichen Angriff auf Ihre Hauptstadt werden in jedem Fall erscheinen. Schalten Sie diese Spieloption nur dann ab, wenn Sie keinen Hinweis auf weniger dringende Sachverhalte benötigen. Weiterführende Informationen über diese Warnhinweise finden Sie auf Seite 19.

Feedback-Fenster: Schalten Sie diese Option ein, um auf allen Bildschirmen automatisch Ratschläge zu erhalten. Selbstverständlich können Sie diese Ratschläge auch einsehen, wenn Sie diese Option abschalten. Sie erreichen sie über den Hilfe- und Informationsdialog. Weitere Informationen finden Sie im Anschluß.

Ton: Mit Hilfe dieser Regler stellen Sie die Lautstärke ein. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach links oder rechts, um den Ton lauter oder leiser zu stellen. Falls die gesamte Schaltfläche dunkel ist, so bedeutet dies, daß die entsprechende Tonquelle vollständig ausgeschaltet ist.

Animationen: Sie haben die Möglichkeit, Animationen auf dem Schlachtfeld und für arbeitende zivile Einheiten auszuschalten. Es ist jedoch manchmal schwierig zu sagen, ob eine zivile Einheit gerade arbeitet oder zur Verfügung steht, wenn die Animationen deaktiviert sind.

Zufällige oder historische Namen: Diese Einstellung erklärt sich selbst. Jedoch selbst bei der historischen Einstellung basieren historische Namen nicht wirklich immer genau auf der Geschichte. Dies gilt besonders für die Neue Welt.

WIE BEKOMME ICH HILFE?

In allen Situationen des Spiels, in denen Sie Entscheidungen treffen können, erscheint ein mit einem **Fragezeichen** gekennzeichneter Button. Dieser befindet sich in der Hauptkarte im unteren Bereich der Werkzeugleiste, bei den meisten anderen Bildschirmen hingegen in der rechten oberen Ecke. Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird ein Hilfetext zum jeweils aktuellen Bildschirm angezeigt.

Ministerratschläge

Bei den sogenannten Ministerratschlägen handelt es sich um Hilfetexte zu verschiedenen Aspekten der einzelnen Bildschirme mit Hinweisen zu ihren allgemeinen und strategischen Funktionen. Während Sie von der Landkarte aus mehrere Ratschläge zu verschiedenen Themen einholen können, da sie in diesem Bildschirm eine Reihe unterschiedlicher Aktionsmöglichkeiten haben, steht in den übrigen Bildschirmen jeweils immer nur ein Hilfetext zur Verfügung.

Ministerratschläge benutzen

In jedem Dialog, der einen Ministerratschlag enthält, finden Sie unter dem Titel des Ratschlags ein Inhaltsverzeichnis mit blau unterstrichenen Einträgen. Wenn Sie auf einen dieser Einträge klicken, wird anstelle des Inhaltsverzeichnisses der Hilfetext zu dem ausgewählten Thema angezeigt. Nachdem Sie die Informationen eingesehen haben, können Sie auf Inhalt klicken, um zum Inhaltsverzeichnis zurückzukehren. Zum Schließen der Ratschläge klicken Sie auf den Button in der linken oberen Ecke des Hilfebildschirms.

Während Sie sich noch mit dem Spiel vertraut machen, ist es empfehlenswert, jeweils immer nur einen Ministerratschlag zu einem bestimmten Thema sorgfältig durchzulesen und das Gelernte anschließend unmittelbar in die Praxis umzusetzen. Nachdem Sie einen Ministerratschlag geschlossen haben, können Sie ihn durch Aufrufen der **Hilfe-Funktionen** wieder anzeigen.

Warnungen Ihres Beraters

Wenn Ihr Computerberater die Befürchtung hegt, daß sich Ihre Befehle in negativer Weise auswirken könnten, wird er sich bei Ihnen melden, um Sie zu warnen. Der Berater erläutert Ihnen die derzeitige Lage und macht Vorschläge, wie Sie Ihre Befehle ändern könnten. Sie können die Warnungen Ihrer Minister natürlich jederzeit ignorieren, denn schließlich sind Sie ja der absolutistische Herrscher einer Großmacht. Tatsächlich haben Sie im Bildschirm Spieloptionen die Möglichkeit, die meisten dieser Warnungen zu deaktivieren. In manchen Situationen ist Ihr Berater nicht im Besitz aller relevanten Informationen. So könnte er beispielsweise berichten, daß Ihre Armee denen der anderen Großmächte unterlegen ist. Wenn Sie jedoch dabei sind, eine nautische Strategie auszuprobieren, dürfen Sie diese Warnung getrost in den Wind schlagen. Die wichtigsten Warnungen Ihrer Minister beziehen sich auf Bedrohungen Ihrer Hauptstadt von außen. Falls Sie Ihre Hauptstadt verlieren, haben Sie das ganze Spiel verloren. Sie sollten diesen Warnungen also Beachtung schenken. Auf Ihre eigene Gefahr können Sie auch diese Warnungen ignorieren, sie lassen sich im Bildschirm Spieloptionen jedoch nicht deaktivieren.

Der Bildschirm Spielinformation

Wenn Sie auf den Button rechts oben in der Werkzeugleiste der Landkarte klicken, wird der Bildschirm Spielinformation angezeigt. In diesem Bildschirm können Sie über acht Buttons verschiedene Informationen zum laufenden Spiel abfragen. Derselbe Bildschirm läßt sich auch durch Drücken der **F1**-Taste aufrufen.

Allgemeine Rangordnung: Über den Status-Button gelangen Sie zum Bildschirm Allgemeine Rangordnung, in dem der jeweilige Entwicklungsstand der Großmächte in Form verschiedener Diagramme dargestellt wird. Klicken Sie auf die Rollen links und rechts neben der Grafik, um die betreffenden Statistiken anzuzeigen. Auf diese Weise können Sie die Leistungen Ihres Landes auf den Gebieten der Handelsmarine, der Übersee-Exporte, der Industrie, der Arbeitskräfte und der Überseeprofite mit denen der anderen Großmächte vergleichen. Anhand der Statistik zur militärischen Stärke läßt sich gut einschätzen, wie gefährlich die weltpolitische Lage momentan für Sie ist. Zum Verlassen des Statusbildschirms klicken Sie auf den mit Zurück zur Landkarte markierten Pfeil in der linken oberen Bildschirmecke. Der Bildschirm Allgemeine Rangordnung läßt sich auch durch Drücken der **F5**-Taste aufrufen.

Zugübersicht: Die Zugübersicht wird zu Beginn jeder neuen Runde angezeigt. Klicken Sie auf den Button Zugübersicht im Informationsbildschirm, um eine Zusammenfassung der Ereignisse in der vergangenen Runde einzusehen. Der Bildschirm Zugübersicht läßt sich auch durch Drücken der **F6**-Taste aufrufen.

Schlachtbericht: Nach jeder Runde, in der eine Großmacht in kriegerische Auseinandersetzungen zu Land oder auf See verwickelt war, erhalten Sie einen Schlachtbericht. Insbesondere während eines Netzwerkspiels werden Sie zwischen den einzelnen Spielzügen oftmals nicht genügend Zeit finden, den Bericht in allen Einzelheiten zu erfassen. Es empfiehlt sich daher, ihn während des aktuellen Zuges noch einmal anzuzeigen. Klicken Sie zu diesem Zweck im Informationsbildschirm auf den Button Schlachtbericht. Der Schlachtbericht läßt sich auch durch Drücken der **F7**-Taste aufrufen.

Im Bildschirm Schlachtbericht können Sie sich über die Zusammensetzung der in die Kampfhandlungen verwickelten Streitkräfte und den Ausgang der Schlacht informieren. Durchsuchen Sie die Liste der Schlachten mit Hilfe der Pfeiltasten, oder klicken Sie auf eines der Karten-Icons, mit denen die Schlachten auf der Weltkarte markiert sind. Wenn Ihr Land an einer Schlacht beteiligt war, können Sie über den Button Details in der Mitte des Bildschirms Detailinformationen zu den kämpfenden Armeen oder Flotten abrufen. Diese Detailinformationen sind jedoch für die Schlachten verfügbar, in die Ihre Streitkräfte verwickelt waren.

Sie beinhalten eine Aufstellung der Regimenter beider Seiten unter Angabe ihres jeweiligen Gesundheitszustands nach dem Kampf. Aufgeriebene Regimenter und versenkte Schiffe sind als Getötet bzw. Gesunken gekennzeichnet. Außerdem wird das Maß an Erfahrung, das sich die einzelnen Regimenter und Schiffe im Laufe der früheren und der soeben geschlagenen Schlacht erworben haben, in Form von Orden angezeigt. Nach Seeschlachten werden auch mögliche Verluste an Waren und gekaperten oder versenkten Handelsschiffen angezeigt. Nach der Eroberung einer Provinz erhalten Sie das von Ihren Soldaten durch Plünderung erworbene Gut als Gewinn.

Das Geschäfts- und Marktbuch: Gegen Ende einer jeden Runde treibt Ihre Großmacht mit anderen Ländern Handel. Nachdem sämtliche Geschäfte abgeschlossen sind, erscheint eine Übersicht über Ihre geschäftlichen Aktivitäten im Geschäftsbuch. Insbesondere während eines Netzwerkspiels, bei dem Sie von den übrigen Spielern möglicherweise zur Eile gedrängt werden und daher keine Gelegenheit haben, die Informationen im Geschäftsbuch in Ruhe auszuwerten, kann es sinnvoll sein, dieses im Laufe Ihres Zuges erneut anzuzeigen. Klicken Sie zu diesem Zweck auf den Button Geschäftsbuch. Weitere Informationen zur Benutzung des Geschäftsbuchs finden Sie auf Seite 90. Das Geschäftsbuch läßt sich auch durch Drücken der **F8**-Taste aufrufen.

Das Terrainbuch: Das Terrainbuch enthält eine Übersicht über die Produktion von Ressourcen und Materialien in Ihren einzelnen Provinzen sowie deren Transport in die Hauptstadt. Sie können es auch dazu verwenden, die Landkarte über einer bestimmten Provinz zu zentrieren; klicken Sie zu diesem Zweck auf das Vergrößerungsglas der betreffenden Provinz im Terrainbuch. Das Terrainbuch läßt sich auch durch Drücken der **F9**-Taste aufrufen.

Die Einheitenbücher: Die drei Einheitenbücher enthalten jeweils eine vollständige Liste Ihrer Marine-, Militär- oder zivilen Einheiten. Sie können Sie dazu verwenden, die Landkarte über einer bestimmten Einheit zu zentrieren oder eine größere Anzahl Ihrer Schiffe und Regimenter aufzurüsten. Das Armeebuch läßt sich auch über die **F10**-Taste, das Marinebuch über die **F11**-Taste und das Spezialistenbuch über die **F12**-Taste aufrufen.

Sonstige Hilfe

Info-Klick

Auf der Landkarte können Sie weiterführende Informationen zu den meisten dargestellten Elementen abrufen, indem Sie diese mit einem Info-Klick aufrufen. Bewegen Sie den Mauszeiger zu diesem Zweck auf das gewünschte Element, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, und betätigen Sie die linke Maustaste. Dies ist beispielsweise die beste Methode, Detailinformationen zu einem bestimmten Terrain und dessen Bodenschätzen zu erhalten. Jeder Gegenstand auf dem Terrain ist eindeutig definiert.

Info-Text

In der rechten oberen Ecke der meisten Bildschirme wird ein interaktiver Hilfetext zu dem Bedienelement angezeigt, auf dem sich der Mauszeiger jeweils befindet. Sie können also hilfreiche Informationen abrufen, indem Sie die Maus über ein Icon, ein Bild oder ein anderes Bildschirmobjekt bewegen. So erhalten Sie im Bildschirm Industrie beispielsweise Hinweise zu den einzelnen Produktionsreglern oder im Bildschirm Handel Informationen zu den einzelnen Waren. Auch die meisten Objekte der Werkzeugleiste neben der Landkarte sind hier beschrieben. Im Bildschirm Transportwesen können Sie anhand des Info-Textes ermitteln, welche Waren befördert und wie sie industriell genutzt werden können.

IMPERIALISMUS II - GRUNDLAGEN

IMPERIALISMUS II: DIE EROBERER ist ein rundenbasiertes Spiel, in dem Sie eine der Großmächte der Welt regieren. Das Spiel nimmt seinen Anfang im Jahr 1500. Von 1500 bis 1700 dauert jeder Zug zwei Jahre. Ab 1700 bis zum Spielende dauert jeder Zug ein Jahr. Am Anfang jedes neuen Zuges steht die Zugübersicht mit den Ereignissen seit dem letzten Zug.

Wenn Sie die Zugübersicht gelesen haben, rufen Sie die Landkarte auf, von der aus Sie alle Befehle erteilen. Genauso wie die Herrscher der anderen Großmächte erteilen auch Sie während Ihres Zuges Ihren militärischen und zivilen Einheiten, Arbeitern, Kaufleuten, Diplomaten, Handels- und Kriegsschiffen die entsprechenden Anweisungen. Alle Großmächte - manuell oder computergesteuert - geben ihre Anweisungen gleichzeitig.

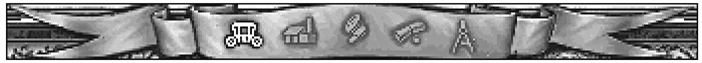
Wenn alle Herrscher ihren Zug beendet haben, werden alle Anweisungen aller Herrscher gleichzeitig ausgeführt.

Einführung in die Landkarte und die Befehlsbildschirme

Um Ihr Imperium zu regieren, werden Sie sechs verschiedene Bildschirme benutzen: die zentrale Landkarte und fünf weitere, von dort erreichbare Bildschirme, die es Ihnen erlauben, spezielle Anweisungen zu geben.

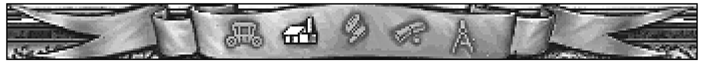
Die Landkarte ist Ihre Kommandozentrale und besteht aus einer Weltkarte und der Werkzeugleiste. Jeder Zug beginnt und endet auf der Landkarte. Hier stehen Ihnen alle Spielfunktionen zur Verfügung: Sie können Ihr Spiel sichern, neue Spiele beginnen, Spieloptionen festlegen und allen Ihren militärischen und zivilen Einheiten Befehle erteilen. Informationen über die Verwendung der Landkarte finden Sie auf Seite 28.

Von der Landkarte aus können Sie fünf verschiedene Befehlsbildschirme aufrufen: Transport, Industrie, Handel, Diplomatie und Technologieerforschung. Die Icons für diese Bildschirme befinden sich in einem Balken unterhalb der Landkarte. Es werden nicht alle Bildschirme bei jedem Zug benötigt. In den meisten Fällen wird nur der Industriebildschirm bei jedem Zug verwendet, während die übrigen vier Bildschirme nur von Fall zu Fall aufgerufen werden.



Bildschirm Transport

Hier können Sie bestimmen, welche Waren vom Land in Ihre Hauptstadt zur dortigen Weiterverarbeitung befördert werden. Angezeigt wird auf dem Bildschirm die Gesamtanzahl aller Waren, die von Ihrem Imperium zu Land, zu Wasser oder auf beiden Wegen transportiert werden können. Da der Transport zu Land automatisch erfolgt, ist der Transportbildschirm für Änderungen beim Landtransport nicht erforderlich. Hier können Sie prüfen, wie viele Waren von Ihrem Imperium transportiert werden, und Schiffsladekapazitäten für den Seetransport zuweisen. Wenn Sie den Zug Beenden, werden diese Waren zum Lagerhaus (s. Industrie) gebracht und können von Ihnen im nächsten Zug für die Industrieproduktion eingesetzt werden. Der Transportbildschirm läßt sich auch durch Drücken der Taste **1** aufrufen. Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie auf Seite 73.



Bildschirm Industrie

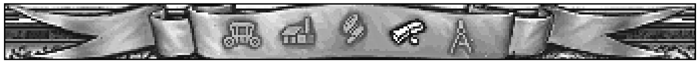
Der Bildschirm ist in drei Fenster aufgeteilt. Im ersten Fenster werden die Waren, die Sie erhandelt oder in die Hauptstadt transportiert haben, zu anderen Gütern weiterverarbeitet.

Im zweiten Fenster erstellen Sie Ihre Marine-, Armee- und zivilen Einheiten. Im dritten Fenster werben Sie Arbeitskräfte an und koordinieren deren Einsatz. Am Ende jedes Zuges (Klick auf den Button Zug Beenden) werden alle auf diesen drei Fenstern erteilten Anweisungen ausgeführt. Die produzierten Waren und die erstellten Einheiten stehen dann im nächsten Zug zur Verfügung. Der Industriebildschirm läßt sich auch durch Drücken der Taste **2** aufrufen. Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie auf Seite 79.



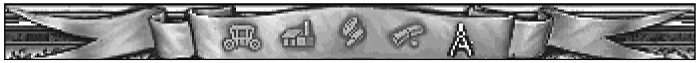
Bildschirm Handel

Hier können Sie Waren auf dem Weltmarkt anbieten und Gebote für Waren abgeben, die Sie kaufen möchten. Wenn Sie Ihren Zug Beenden, können Sie Angebote für die Waren erhalten, für die Sie ein Gebot gemacht haben. Die Waren, die Sie selbst angeboten haben, können nun von anderen Ländern gekauft werden. Falls Sie ein Angebot annehmen, so werden diese Waren im nächsten Zug Ihrer Industrie zur Verfügung stehen. Waren, die Sie verkauft haben, werden von den Beständen Ihres Lagerhauses abgezogen. Der Handelsbildschirm läßt sich auch durch Drücken der Taste **3** aufrufen. Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie auf Seite 84.



Bildschirm Diplomatie

Hier können Sie Informationen über andere Länder erhalten, den Krieg erklären, diplomatische Initiativen ergreifen, handelspolitische Maßnahmen ergreifen und Entwicklungshilfe gewähren. Wenn Sie Ihren Zug Beenden, werden die von Ihnen getroffenen Maßnahmen ausgeführt. Falls Sie einer anderen Nation einen Pakt angeboten haben, so wird der Herrscher dieser Nation Ihr Angebot annehmen oder ablehnen. Wird Ihnen ein Pakt angeboten, so können Sie das gleiche tun. Alle Veränderungen der diplomatischen Weltlage treten im nächsten Zug in Kraft. Der Diplomatiebildschirm läßt sich auch durch Drücken der Taste **4** aufrufen. Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie auf Seite 91.



Bildschirm Technologieerforschung

Hier legen Sie die Forschungsprojekte und die Gelder fest, die in die Forschung investiert werden sollen. Gleichzeitig wird auch der technologische Entwicklungsstand der übrigen Länder angezeigt. Wenn Sie Ihren Zug Beenden, können sich Ihre Investitionen in die von Ihnen in Angriff genommenen Projekten als Erfolg herausstellen. Im weiteren Verlauf und durch weitere Finanzierung von Projekten nehmen die Erfolgschancen ebenfalls zu. Wenn andere Großmächte eine Technologie beherrschen, kann Ihr Forschungsprojekt auch ohne den Einsatz von Mitteln gelingen, weil sich das Wissen eines Tages auch in Ihrem Land verbreiten wird. Mit Spionen können Sie Ihre Entwicklung beschleunigen. Der Bildschirm Technologieerforschung läßt sich auch durch Drücken der Taste **5** aufrufen. Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie auf Seite 100. Weitere Hinweise zu Spionen finden Sie auf Seite 40.

Reihenfolge der Aktionen

Nachdem alle Großmächte ihren Zug beendet haben, finden die folgenden Aktionen immer in der gleichen Reihenfolge statt:

- Austausch der diplomatischen Angebote mit Annahme oder Ablehnung
- Prüfung der Bedingungen für den Sieg
- Geschäftliche Transaktionen mit Annahme oder Ablehnung von Angeboten
- Einsatz der Kriegsmarine
- Lösung militärischer Konflikte
- Industrielle Produktion
- Alle erfolgreich aus dem In- und Ausland gelieferten Waren werden ins Lagerhaus gebracht, damit Sie im nächsten Zug für die Produktion zur Verfügung stehen.
- Einsatz der zivilen Einheiten auf der Landkarte
- Investition von Mitteln in die Technologieforschung
- Einziehung von Schulden und Prüfung der Zahlungsfähigkeit
- Anzeige Ihres Geschäftsbuches mit den Vorgängen in diesem Zug
- Automatische Speicherung Ihres Spiels und Anzeige der Zugübersicht auf der Landkarte

Befehle und Anweisungen zurücknehmen

Rechts unten auf der Landkarte wird der Button Zug Beenden angezeigt, auf dem ein **Ausrufezeichen** abgebildet ist. Solange Sie nicht auf diesen Button klicken, können Sie alle in diesem Zug erteilten Befehle mit Ausnahme der Auflösung von Truppen zurücknehmen. Erst wenn Sie auf den Button Zug Beenden klicken, haben Sie sich endgültig festgelegt.

Politische Strukturen in IMPERIALISMUS II

Alte Welt und Neue Welt

In IMPERIALISMUS II gibt es in jeder Welt zwei klar voneinander getrennte Regionen. Die Alte Welt besteht aus Großmächten und kleineren Nationen, deren Provinzen Punkte für den Sieg bringen. Die Großmächte der Alten Welt sind die Akteure des Spiels und werden von einem menschlichen Spieler oder dem mit allen Tricks spielenden Computer beherrscht. Die anderen Nationen sind kleiner und dienen im wesentlichen der Ausbeutung und als Austragungsort für die militärischen Konflikte der Großmächte.

Die Neue Welt ist vollkommen anders aufgebaut. Zu Beginn des Spiels ist sie nicht zu sehen. Obwohl die Stämme der Neuen Welt häufig Ziel für die Expansion der Großmächte sind, können mit den Provinzen in der Neuen Welt keine Punkte für den Sieg erzielt werden. Stämme werden wirtschaftlich oder militärisch ausgebeutet, weil sie über Ressourcen verfügen, die in der Alten Welt nicht vorhanden sind. Die in der Neuen Welt vorgefundenen Reichtümer verhelfen den erfolgreichen Regenten zur Herrschaft über die Alte Welt.

In IMPERIALISMUS II können kleinere Nationen oder Stämme niemals zu Großmächten werden oder das Spiel gewinnen.

Länder und Beherrschung der Gebiete

Alle Nationen (auch Großmächte) und Stämme können von den Großmächten im Spiel erobert werden. Wenn eine Provinz einer Nation erobert wird, so wird sie in die erobernde Großmacht eingegliedert. Die Nation, die Land verloren hat, wird kleiner. Alle Nationen (auch Großmächte) und Stämme können durch Eroberungsfeldzüge im Spiel eliminiert werden.

Stämme können von Großmächten kolonialisiert werden. In IMPERIALISMUS II bedeutet “Kolonialisierung” die friedliche Übernahme eines Landes durch wirtschaftliche Stärke, einen übervorteilenden Vertrag oder Bestechung der Stammesherrscher. Kolonien behalten einen Teil ihrer Unabhängigkeit und beherrschen ihr eigenes Staatsgebiet. Kleinere Nationen und andere Großmächte können nicht auf diese Weise Kolonien werden. Wenn eine Großmacht auf friedlichem Weg Land in der Alten Welt in Besitz nimmt, hat es die gleiche Bedeutung wie, wenn das Land erobert worden wäre. Die Großmacht erlangt die totale Kontrolle und den vollkommenen Besitz an den Gebieten eines Staates der Alten Welt, der in ihrem Imperium aufgeht.

Auch wenn die für die friedliche Inbesitznahme von Stämmen, kleineren Nationen und Großmächten verwendeten Methoden (hauptsächlich über den Diplomatiebildschirm) im wesentlichen gleich sind, unterscheiden sich die Konsequenzen für den Spielerfolg und die Schwierigkeiten im weiteren Verlauf erheblich. Da die Eroberung von Land in der Alten Welt direkt zum Sieg führt, könnten sich andere Großmächte durch einen Eroberer bedroht fühlen und ihm gegenüber feindlich eingestellt sein.

Eine Welt besteht aus sechs Großmächten, sechs kleineren Nationen und zehn Stämmen.

Provinzen und Sieg

Eine Provinz ist die kleinste politische Einheit einer Großmacht, einer kleineren Nation oder eines Stammes. Jede Provinz besteht aus einer Hauptstadt oder einer Stadt mit vielleicht einer Garnison oder einem Fort zum Schutz dieser Provinz. Militärische Konflikte werden auf Provinzebene ausgetragen. Mit der Folge, daß am Ende eines Zuges jede Provinz genau einen Besitzer hat. Es wird Krieg um den Besitz von Provinzen geführt. Provinzen können jedoch nicht geteilt werden. Jede Provinz zählt für militärische Einheiten als ein Feld. Bei einer Invasion der Provinz wird sie durch die Regimenter und die in Stellung gebrachte Artillerie in der Provinz verteidigt.

Der Sieg in IMPERIALISMUS II hängt ausschließlich von der Anzahl der in der Alten Welt beherrschten Provinzen ab. Wenn eine Großmacht die Herrschaft über mehr als die Hälfte der Provinzen in der Alten Welt erringt, so hat diese Großmacht das Spiel gewonnen. Die Herrschaft kann durch militärische oder durch wirtschaftliche und diplomatische Erfolge erzielt werden.

Die Anzahl der Provinzen kann sehr stark von Land zu Land abweichen. In der Alten Welt gibt es normalerweise ungefähr 60 Provinzen. Daraus folgt, daß für den Sieg normalerweise mehr als 30 Provinzen der Alten Welt beherrscht werden müssen.

Militärische Eroberung

Im Spiel funktionieren eroberte Gebiete genauso wie das Gebiet, über das Sie zu Spielbeginn herrschen. Sie können sie entwickeln, Häfen anlegen, Forts errichten und in ihnen Truppen stationieren. Ressourcen, die in eroberten Provinzen gewonnen werden, erscheinen in Ihrem Transportsystem.

Wenn Sie ein Territorium erobern wollen, müssen Sie nach Provinzen vorgehen. Auch wenn Sie ein Land durch Eroberung der Hauptstadtprovinz niederringen können, wird das übrige Gebiet dieses Landes nicht Teil Ihres Staatsgebietes, sondern geht in den Zustand der Anarchie über. Provinzen im Zustand der Anarchie produzieren keine Ressourcen und dort stationierte Regimenter können keinen Angriff ausführen. Allerdings werden die lokalen Streitkräfte die Provinz verteidigen, falls man sie angegreift.

Bei Provinzen, die sich im Zustand der Anarchie befinden, ist keine Kriegserklärung erforderlich. Besiegen Sie ein Land durch Einnahme seiner Hauptstadt, so werden die anderen Großmächte das als willkommene Gelegenheit zum Einmarsch in die verbliebenen Provinzen dieses Landes ansehen.

Übernahme ohne militärische Konfrontation

Wenn Sie die Herrscher einer kleineren Nation oder Großmacht davon überzeugen, Teil Ihres Imperiums zu werden, können Sie das gesamte Territorium dieser Länder auf friedliche Weise für Ihr Imperium dazugewinnen. So erlangen Sie nicht nur die Herrschaft über mehr als eine Provinz, sondern Sie erlangen auch die Kontrolle über alle Streitkräfte dieser anderen Nation. Das kann sich als zweischneidiges Schwert erweisen, da die Nahrungsmittelversorgung der so plötzlich hinzugewonnenen Streitkräfte ein Problem darstellen könnte.

Im Spiel funktionieren diese Gebiete genauso wie die Gebiete, über die Sie zu Spielbeginn herrschen oder die Sie erobern. Sie können sie entwickeln, Häfen anlegen, Forts errichten und in ihnen Truppen stationieren. Waren, die in den hinzugewonnenen Provinzen angesammelt wurden, erscheinen in Ihrem Transportsystem.

Kolonien

Nur Stämme können Kolonien werden. Wenn Ihre Großmacht eine Kolonie erwirbt, geht der gesamte Stamm mit allen seinen Provinzen in Ihrem Imperium auf. Der Besitz einer Kolonie in der Neuen Welt unterscheidet sich jedoch ein wenig von dem Besitz eroberter Gebiete. Kolonien behalten eine gewisse Form der Unabhängigkeit. Sie müssen die Ressourcen Ihrer Kolonie entwickeln und Land von der Kolonie kaufen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 67. Die von den Kolonien erzeugten Ressourcen werden auf dem Weltmarkt gehandelt und nicht direkt zu Ihrem Transportnetz hinzugefügt. Als Besitzer der Kolonie verfügt Ihr Land über ein Vorkaufsrecht bei diesen Ressourcen.

Funktionsweise der Wirtschaft

Der Erfolg einer Großmacht in IMPERIALISMUS II hängt im wesentlichen von der Fähigkeit Ihres Herrschers ab, wirtschaftliche Engpässe und Nachschubprobleme zu vermeiden. Typischerweise haben Sie vor allem zu Beginn des Spiels als Herrscher nicht ausreichend liquide Mittel und verfügbare Waren, um sich alle Ihre Produktions- und Entwicklungswünsche zu erfüllen.

Verfügbare Finanzmittel

Alle Großmächte beginnen das Spiel mit der gleichen, völlig unzureichenden Barschaft. Es gibt mehrere Wege, Geld zu verdienen.

Als erstes müssen Sie die Handelsmacht Ihres Landes ausbauen. Bei jedem Verkauf von Waren an andere Länder erhalten Sie dafür Bargeld.

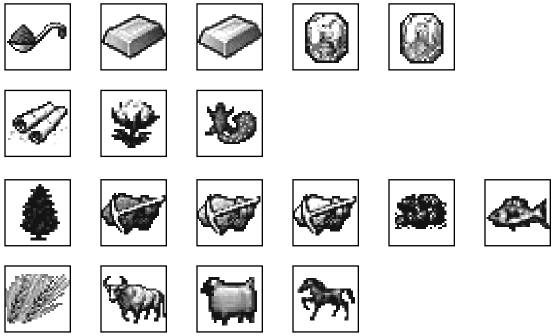
Gewürze, Edelmetalle, Edelsteine und Diamanten werden nicht gehandelt. Stattdessen dienen Ihnen diese Waren, die häufig auch Reichtümer genannt werden, als Bargeldbonus, wenn Sie diese Waren in Ihre Hauptstadt transportieren. Diese Reichtümer gibt es nur in der Neuen Welt.

Schließlich können Sie Profit aus den Aktivitäten Ihrer Kaufleute und anderer ziviler Einheiten in den kleineren Nationen und bei den Stämmen ziehen, wo Sie Botschaften eingerichtet haben. Diese Gewinne werden bei jedem Zug zu Ihren Bargeldreserven dazugezählt und als Überseeprofite in Ihrer Bilanz ausgewiesen.

Eine isolationistische Politik führt in IMPERIALISMUS II selten zum Erfolg. Geldmittel über Besteuerung zu erlangen, ist nicht möglich. Die Ausbeutung anderer Länder stellt die einfachste Methode dar, einen beträchtlichen Reichtum anzuhäufen.

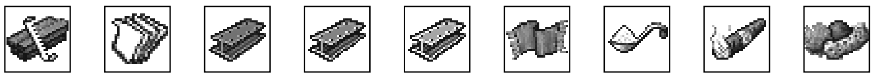
Klassifikation und Wert von Waren

Alle Waren im Spiel sind entweder als Ressourcen oder Materialien klassifiziert.



Ressourcen

Ressourcen sind Waren, die angebaut (z.B. Getreide) oder abgebaut (z.B. Kohle) werden. Ressourcen sind im allgemeinen gut verfügbar und daher billig. Bestimmte Ressourcen gibt es nur in der Neuen Welt. Diese Klassifikation umfaßt auch alle Reichtümer: Gewürze, Silber, Gold, Edelsteine und Diamanten. Außerdem folgende Produkte: Zuckerrohr, Tabak, Baumwolle und Pelze. Die Ressourcen aus der Neuen Welt erfüllen zwei wichtige Funktionen: sie dienen als Geldquelle und zur Versorgung der Facharbeiter mit den von ihnen benötigten Konsumgütern. Einige der Ressourcen, die in der Alten Welt gewonnen werden, sind auch in der Neuen Welt vorhanden. Dazu gehören: Holz, Eisenerz, Kupfer, Zinn, Kohle und Fisch. Einige Ressourcen gibt es nur in der Alten Welt: Getreide, Vieh, Wolle und Pferde.

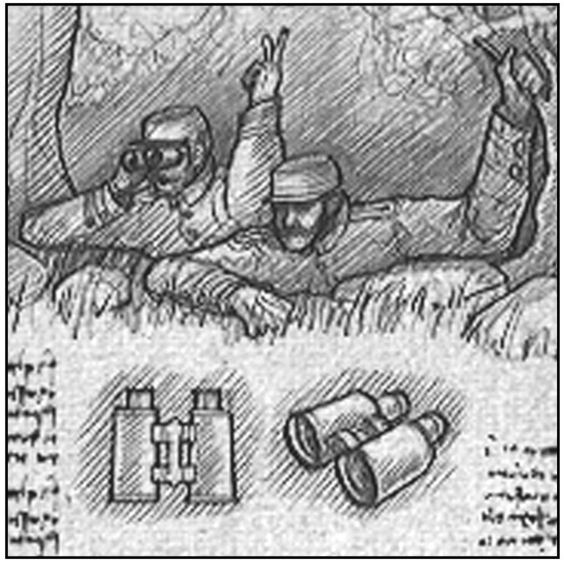


Materialien

Materialien werden für die Produktion und den Handel verwendet. Die Entscheidung über den Verkauf oder die Verwendung von Materialien für die Expansion gehört zu den schwierigen Entscheidungen, denen sich ein Herrscher gegenübersieht. Materialien werden unmittelbar aus einer Ressource oder Ressourcen hergestellt. Zu den Materialien zählen: Bauholz, Papier, Bronze, Gußeisen, Stahl, Stoffe, raffinierter Zucker, Zigarren und Pelzhüte.

So gewinnen Sie IMPERIALISMUS II

Einen Sieg in IMPERIALISMUS II erringen Sie, wenn Sie die Herrschaft über die Alte Welt erlangen. Zur Bestimmung der Herrschaft wird die Anzahl der Provinzen im Besitz jedes Spielers herangezogen. Wenn ein Spieler mehr als die Hälfte aller Provinzen im Spiel besitzt, ist sein Imperium der Sieger und das Spiel ist zu Ende. In den meisten Spielen beläuft sich diese Summe auf etwas mehr als 30 Provinzen der Alten Welt. Die genaue Anzahl ist von der Landkarte abhängig. Wenn Sie den Diplomatiebildschirm aufrufen, wird dort die erforderliche Anzahl angegeben. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 91.



Aufklärung
Die überlegene Ausstattung und Ausbildung der leichten Kavallerie ermöglichen die Rekrutierung von Spähtrupps und die Aufrüstung von Husaren.

DAS GESCHEHEN AUF DER LANDKARTE

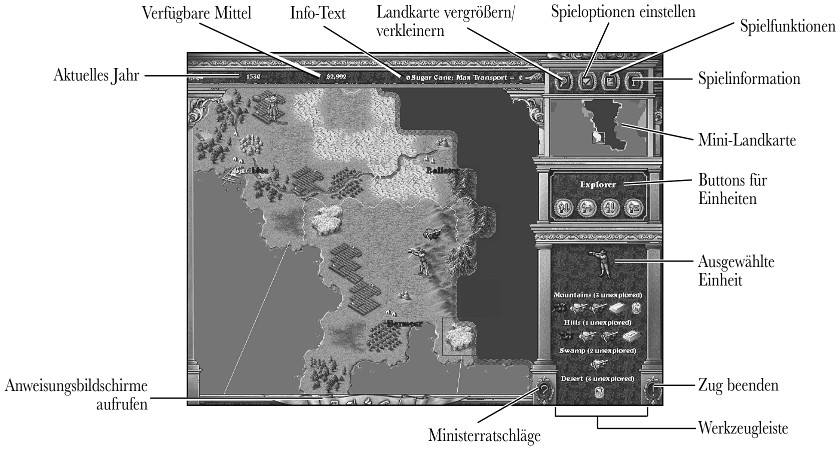
Der Kartenbildschirm ist das wichtigste Kommandozentrum für die Verwaltung Ihres wachsenden Imperiums. Obwohl Sie bei jedem Zug in verschiedenen Bildschirmen und Dialogen Entscheidungen treffen, kehren Sie stets zur Landkarte zurück, bevor ein neuer Zug beginnt.

Errichten einer Hauptstadt

Wenn Sie einen der Schwierigkeitsgrade Normal, Schwierig oder Fast unmöglich ausgewählt haben, errichten Sie zu Beginn eines neuen Spiels zunächst einmal eine eigene Hauptstadt. Die Hauptstadt muß auf flachem Terrain mit Zugang zu Wasser errichtet werden. Der Computer-Berater warnt Sie, wenn Sie versuchen, die Hauptstadt auf einem ungültigen Feld zu errichten. Während Sie einen Standort für die Hauptstadt auswählen, können Sie nur Ihr eigenes Land betrachten.

Generell gilt: Sehen Sie sich nach einem Feld um, das sich in der Nähe reichhaltiger Nahrungsmittelvorräte befindet und von dem aus Sie leichten Zugang zu Bauholz und Wolle haben. Dies unterstützt die Entwicklung in der Anfangsphase. An einem Fluß in einer Provinz gebaute Hauptstädte, die an keine Küste angrenzt, sind weitaus sicherer vor Invasionen vom Meer als andere Hauptstädte.

Die Landkarte



Auf der Karte können Sie die gesamte Welt betrachten. Um in der Karte zu scrollen, bewegen Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms. Um die Ansicht auf die angeklickte Stelle zu zentrieren, halten Sie die Taste STRG gedrückt und klicken Sie auf die Karte. In zufällig erstellten Welten können Sie die Welt in östlicher oder westlicher Richtung durchscrollen, während das Scrollen in nördlicher und südlicher Richtung nur zwischen Arktis und Antarktis möglich ist.

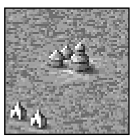
Grenzen

Länder sind entweder durch das Meer oder durch eine breite, farbig dargestellte Grenze getrennt, wenn sich zwei Länder auf einer Landmasse nebeneinander befinden. Diese Grenzen beinhalten die Farbe des jeweiligen Landes auf der entsprechenden Seite der Grenze. Weiße Linien zwischen befreundeten Provinzen zeigen Provinzgrenzen an. Durch Grenzen im Meer werden die Seezonen voneinander getrennt.

Terrainfelder

Obwohl eine Provinz für Militäreinheiten jeweils als ein Bereich betrachtet wird, sind Provinzen zu Bau- und Entwicklungszwecken, also für den zivilen Gebrauch, in Terrainfelder eingeteilt. Jedes Terrainfeld ist ein Feld, auf dem eine zivile Einheit arbeiten kann. Zivile Einheiten (Spezialisten) können nur auf bestimmten Arten von Terrainfeldern eingesetzt werden. Um ausführliche Informationen über das Feld zu erhalten, infoklicken Sie auf dieses Feld. Um grundlegende Informationen schneller zu erhalten, bewegen Sie den Mauszeiger auf ein Feld und lesen Sie den Info-Text oben rechts im Bildschirm. Weitere Informationen über die Ressourcen und Entwicklung verschiedener Terrainarten finden Sie in der Tabelle auf Seite 39.

Städte

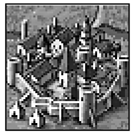


In jeder Provinz befindet sich eine Stadt oder die Landeshauptstadt. Zu Beginn des Spiels liefern Städte keine Ressourcen. Sobald Ihr Imperium die Technologie Nationale Verwaltung entdeckt hat, kann ein Baumeister eine Stadt oder eine Hauptstadt ausbauen, wenn diese per Straße oder Schiene angebunden ist.

Eine ausgebaute Stadt produziert je nach Ressourcenproduktion in dieser Provinz Materialien für den Transport. Beispielsweise wird eine Stadt pro Runde 2 Einheiten Bauholz produzieren, wenn in einer Provinz pro Runde 8 Einheiten Holz hergestellt werden. Diese zwei Einheiten ersetzen nicht etwa das produzierte Holz, sondern kommen zu den acht Einheiten Holz hinzu. Für jede Einheit hergestellten Materials werden vier Einheiten der entsprechenden Ressource benötigt. Wenn Baumeister die Ressourcenproduktion der Provinz erhöhen, produziert die ausgebaute Stadt mehr Materialien.

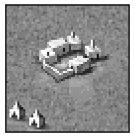
Städte produzieren diese Materialien. Diese werden dann im Transportnetz der herrschenden Großmacht angezeigt. Ist die Provinz, in der sich die ausgebaute Stadt befindet, noch im Besitz eines kleineren Landes oder eines Stammes, werden die von der Stadt hergestellten Materialien für den Handel ebenso verfügbar wie die anderen von diesem Land produzierten Ressourcen.

Hauptstädte



Hauptstädte werden in fast jeder Hinsicht wie normale Städte behandelt. Allerdings werden Hauptstädte nie, wie Städte, ausgebaut, und produzieren keine zusätzlichen Materialien. Denken Sie daran: Wenn die Hauptstadt eines Landes in feindliche Hände fällt, wird diese Nation von der Landkarte gestrichen und die übrigen Provinzen verfallen der Anarchie. Wenn Sie die Hauptstadt verlieren, ist das Spiel vorbei.

Forts und Artillerie in Stellung



In einem Großteil des von diesem Spiel abgedeckten Zeitraums unterlagen die militärischen Streitkräfte der Alten Welt starken Beschränkungen durch die Probleme, die Angriffe auf Forts darstellten. Alle größeren Städte waren befestigt. Die Ingenieure lernten, Befestigungen gegen Kanonen zu entwickeln, und so wurde es immer schwieriger und zeitraubender, große Städte zu erobern.

In IMPERIALISMUS II sind alle Städte und Hauptstädte der Alten Welt zu Beginn des Spiels auf Stufe eins befestigt. Ein Fort der Stufe eins enthält ein in Stellung gebrachtes Artilleriegeschütz. Ohne eigene Kanone kann es sich ausnehmend schwer gestalten, eine Festung zu erobern. Mit dem Ausbau von Forts und Artillerie wird dies noch schwieriger. Bei der Planung Ihrer militärischen Strategie müssen Sie die Befestigungsstufe (auf der Landkarte zu sehen) stets berücksichtigen. Weitere Informationen über Befestigungen finden Sie auf Seite 63.

Flüsse und Küsten

Flüsse fließen von Bergfeldern bis hinab zur Meeresküste und durchqueren dabei anderes Gelände. Zwischen Feldern mit und ohne Fluß gibt es nur zwei Unterschiede. Erstens können Ingenieure auf Feldern mit Flüssen einen Hafen errichten. Häfen können allerdings nicht in hügeligem oder bergigem Gebiet errichtet werden. Zweitens produzieren Flüsse wie auch Küsten eine Einheit Fisch pro Zug für angrenzende Häfen.

Seezonen

Die Weltmeere sind in Seezonen aufgeteilt, wie das Land in Provinzen unterteilt ist. Seezonen haben die gleiche Bedeutung für Marinegefechte wie Provinzen für Landgefechte – zumindest in fast jeder Hinsicht. Allerdings ist das Meer sehr groß. Daher können mehrere Flotten, auch einander feindlich gesonnene, gleichzeitig die gleiche Seezone besetzen. Feindliche Flotten in einer Seezone in der Nähe eines Hafens können den Transport- und Handelsverkehr auf dem Seeweg nachhaltig stören.

Werkzeugleiste des Kartenbildschirms

Die Buttons der Werkzeugleiste ändern sich je nach Typ der ausgewählten Einheit (zivile Einheit, Marine oder Armee) leicht. Die Buttons, mit denen Sie den Einheiten Befehle erteilen, und der zentrale Anzeigebereich in der Werkzeugleiste werden in den Abschnitten zu den jeweiligen Einheiten ab Seite 36, 44 und 51 behandelt. Über die übrigen Buttons können Sie auf Spielfunktionen zugreifen. Auf sie können Sie stets aus diesem Bildschirm zugreifen.

Obere Button-Reihe

In der oberen Reihe der Werkzeugleiste sind vier Buttons zu sehen: Zoom, Optionen, Spielfunktionen und Spielinformation.

Der Zoom-Button



Der Zoom-Button steuert die Vergrößerungs-/Verkleinerungsstufe der Landkarte. In der Regel ist die Standardansicht ideal, aber beim Bewegen von Flotten oder zivilen Einheiten über große Entfernungen kann eine Verkleinerung nützlich sein. Es gibt zwei Zoom-Stufen.

Der Optionen-Button



Mit dem Optionen-Button gelangen Sie zum Bildschirm Spieloptionen. Im Abschnitt über Spieloptionen ab Seite 17 finden Sie Informationen über die Verwendung dieses Bildschirms.

Der Spielfunktionen-Button



Um den Spielfunktionen-Bildschirm aufzurufen, klicken Sie auf den Spielfunktionen-Button. Hier können Sie Ihr Spiel sichern, ein Spiel laden, das Spiel beenden oder ein neues Spiel starten. In diesem Bildschirm erfahren Sie außerdem den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Diese Einstellungen können jedoch nach Beginn eines Spiels nicht mehr geändert werden.

Der Spielinformation-Button

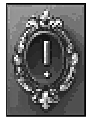


Mit dem Spielinformation-Button können Sie auf das Spielinformation-Fenster zugreifen. Hier können Sie den derzeitigen Spielstand verfolgen. Außerdem können Sie hier die Gefechte, den Handel und die Ereignisse des vergangenen Zuges betrachten. Darüber hinaus können Sie die Stärken der verschiedenen Großmächte in einem Spiel vergleichen und den Fortschritt Ihres Imperiums beurteilen. Weitere Informationen über die Verwendung des Spielinformation-Fensters finden Sie auf Seite 19.

Die Mini-Landkarte

Bei Betrachtung der Mini-Landkarte sehen Sie etwa ein Viertel der Welt in Miniaturdarstellung. Die Mini-Landkarte zeigt die Verteilung der politischen und militärischen Macht auf den Kontinenten, aber nicht die Geländebeschaffenheit. Sie bietet die einfachste Methode, große Strecken zurückzulegen. Klicken Sie auf die Mini-Landkarte, um an eine neue Stelle auf der Landkarte zu gelangen. ***Hinweis:*** *Auf der Karte sind häufig Stellen grau dargestellt. Diese Flächen sind noch unerforscht.*

Der Zug beenden-Button



Der Zug Beenden-Button ist nur im Kartenbildschirm unten in der Werkzeugleiste zu sehen. Wenn Sie hierauf klicken, haben Sie sich festgelegt. Sobald Sie den Zug beendet haben, können Sie keine Befehle mehr zurücknehmen oder ändern.

Der Hilfe-Button.



Der Hilfe-Button ist im Kartenbildschirm unten in der Werkzeugleiste zu sehen. Auf anderen Bildschirmen finden Sie ihn oben rechts. Klicken Sie hierauf, um auf Hilfeinformationen zuzugreifen, in denen das Spiel detailliert beschrieben wird. Informationen über die Verwendung des Hilfesystems finden Sie auf Seite 18.

Der Einheitenzyklus

Auf dem Landkartenbildschirm können Sie allen Einheiten Befehle erteilen – zivilen Einheiten, militärischen Einheiten und Marineeinheiten. Die verfügbaren Einheiten werden nacheinander ausgewählt und sowohl auf der Landkarte als auch in der Werkzeugleiste angezeigt. Der angezeigten Einheit können Sie dann neue Befehle erteilen. Dieser Vorgang wird als Einheitenzyklus bezeichnet.

Die ausgewählte Einheit (bzw. Einheiten, bei Flotten und Garnisonen) wird auf der Landkarte mit einem blinkenden weißen Rand angezeigt. In der Werkzeugleiste wird eine Abbildung der Einheit bzw. Einheiten angezeigt, der bzw. denen Sie im Augenblick Befehle erteilen. Auf der Landkarte werden Armeeinheiten in Garnisonen und Marineeinheiten in Flotten zusammengefaßt. Wenn eine Garnison oder eine Flotte ausgewählt ist, wird diese auf der Werkzeugleiste in ihren einzelnen Bestandteilen angezeigt, so daß die verschiedenen Einheitentypen innerhalb der Gruppe zu sehen sind.

In jeder Runde können Sie im Einheitenzyklus mit den Buttons in der Werkzeugleiste Befehle erteilen oder dies tun, indem Sie direkt auf die Karte klicken. Einheiten, die Befehle erhalten, deren Ausführung länger als einen Zug dauert, werden nicht im Zyklus angezeigt, während sie diesen Befehl noch ausführen. Natürlich können Sie diese dennoch aufrufen, nachsehen, was sie gerade tun, und ggf. die Befehle zurücknehmen oder ändern. Wenn eine Einheit einen Auftrag beendet hat, wird sie automatisch wieder im Einheitenzyklus angezeigt.

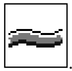
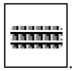
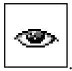
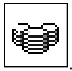
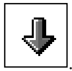
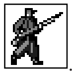
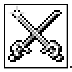
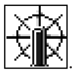
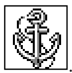
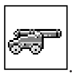
Kartenmauszeiger

Es gibt verschiedene Mauszeiger, die Sie bei der Befehlserteilung für Einheiten, das Abrufen von Informationen und die Auswahl von Einheiten benutzen können.

Befehlsmauszeiger

Befehlsmauszeiger werden verwendet, wenn eine Einheit, eine Garnison oder eine Flotte bereits ausgewählt ist. Während Sie die Maus auf der Landkarte bewegen, ändert sich das Aussehen des Mauszeigers und zeigt an, welcher Befehl der ausgewählten Einheit erteilt wird, wenn Sie auf eine bestimmte Stelle klicken. Wenn Sie versehentlich auf eine Stelle klicken und einer Einheit einen falschen Befehl erteilen, können Sie diesen zurücknehmen, indem Sie den Mauszeiger über die Einheit bewegen. Klicken Sie, wenn sich der Mauszeiger in ein **Fragezeichen** verwandelt. Ein Fenster mit zwei Buttons wird angezeigt. Klicken Sie auf Zurücknehmen, um den Befehl zurückzunehmen.

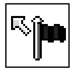
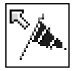
Befehlsmauszeiger:

Abbildung	*Befehligte Einheiten*	*Erteilte Anweisung*
	Baumeister Ingenieur Spion	Produktion von Feldern erhöhen Häfen und Forts errichten Militär ausspionieren oder Technologie stehlen
	Ingenieur	Straße auf Feld errichten
	Eisenbahningenieur	Gleise auf Feld errichten
	Prospektor	Nach Bodenschätzen suchen
	Kaufmann	Feld für zukünftige Entwicklung kaufen
	Alle Zivilisten	Auf Feld entsenden, in diesem Zug keine Arbeit
	Militärische Garnisonen	In benachbarte Provinz marschieren
	Militärische Garnisonen	In ferne Provinz entsenden
	Militärische Garnisonen	Benachbarte Provinzen angreifen
	Flotten	In neue Seezone bewegen
	Flotten	In aktueller Seezone patrouillieren
	Flotten	Hafen in Seezone blockieren
	Flotten	In freundlichen Hafen einfahren
	Flotten	Landezone an der Küste dieser Seezone errichten

Auswahlmauszeiger

Mit diesem Mauszeiger wählen Sie eine neue Einheit aus, wenn entweder eine andere Einheit bereits ausgewählt wurde oder wenn keine Einheit ausgewählt ist. Indem Sie auf die Einheit klicken, auf der sich der Mauszeiger befindet, wählen Sie diese Einheit aus. Ein blinkender weißer Rahmen wird um diese Einheit gezogen. Da im Einheitenzyklus die verfügbaren Einheiten automatisch in Reihenfolge ausgewählt werden, müssen Sie die Auswahlmauszeiger nur dann benutzen, wenn Sie den Einheiten in einer anderen Reihenfolge Befehle erteilen wollen oder wenn Sie bereits eine Einheit aus dem Zyklus entnommen haben.

Auswahlmauszeiger

Abbildung	*Befehligte Einheiten*	*Funktion des Mauszeigers*
	Alle zivilen Einheiten	Auswahl der angezeigten zivilen Einheit
	Alle militärischen Landeinheiten	Auswahl der angezeigten Garnison
	Alle Flotten	Auswahl der angezeigten Flotte

Informationsmauszeiger

Wie der Name bereits ahnen läßt, können Sie mit diesem Mauszeiger Informationen abrufen. Mit dem Fragezeichen können Sie auch den aktuell erteilten Befehl anzeigen und dann zurücknehmen.

Informationsmauszeiger

Abbildung	*Befehligte Einheiten*	*Funktion des Mauszeigers*
	Alle Einheiten	Informiert Sie, daß die ausgewählten Einheiten an dieser Position nicht arbeiten können bzw. nicht an diese Stelle entsandt werden können.
	Alle Einheiten	Hier können Sie Informationen über die angezeigte Einheit abrufen oder aktuellen Befehl widerrufen.
	Benachbarte feindliche Einheiten oder Provinzen	Liefert einen Spionagebericht über das feindliche Gebiet.



Propaganda.
Mit Propaganda können die diplomatischen Nachteile vermindert werden, die bei einer Kriegserklärung entstehen. Diese Entwicklung führt zu einer Zunahme des Nationalismus.

ZIVILE EINHEITEN

Mit Ausnahme des Spions erwerben, erschließen und verbessern die zivilen Einheiten Land und Transportwege auf der Landkarte. Diese Einheiten können weder angreifen noch sich selbst verteidigen. Falls sie sich in einer Provinz befinden, die von einer feindlichen Großmacht eingenommen wird, werden Sie automatisch getötet.

Alle Spezialisten werden unter Verwendung von Papier und Bargeld im Bereich Einheiten erstellen des Bildschirms Industrie erzeugt. Im Gegensatz zu Armee- und Marineeinheiten verbrauchen zivile Einheiten keine Nahrungsmittel, noch sind für ihre Erstellung Bevölkerungseinheiten erforderlich. Wenn Sie einen Spezialisten anfordern, erscheint dieser zu Beginn der nächsten Runde auf der Landkarte. Eine Anleitung für die Erstellung ziviler Einheiten finden Sie auf Seite 81.

Alle Zivilisten können sich pro Zug um eine beliebige Distanz fortbewegen. Ein Spion läßt sich allerdings nur in Ländern einsetzen, die von einer anderen Großmacht kontrolliert werden. Prospektoren und Ingenieure können nur zu solchen kleineren Nationen und Stämmen entsandt werden, auf deren Territorium bereits eine eigene Botschaft eingerichtet wurde. In Gebieten, die Sie durch Eroberung oder Kolonialisierung besitzen, dürfen sich Ihre Spezialisten jederzeit frei bewegen. Dies gilt auch für Ihre Kolonien in Übersee. Für die Beförderung ziviler Einheiten über Wasser werden weder Schiffe noch Anlegestellen benötigt.

Werkzeugleiste für Spezialisten

Meistens werden Sie den Spezialisten Befehle erteilen, indem Sie auf die Landkarte klicken. Die Werkzeugleiste enthält jedoch vier Buttons, über die sich die zivilen Einheiten ebenfalls befehligen lassen. Diese Buttons befinden sich jeweils direkt über dem Bild des Spezialisten, den Sie gerade ausgewählt haben.

Spezialist entlassen



Mit dem ersten Button auf der linken Seite können Sie den ausgewählten Spezialisten entlassen. Hierbei erhalten Sie das Geld (und Papier), das Sie in seine Ausbildung investiert haben, allerdings nicht zurück. Wenn Sie auf diesen Button klicken, müssen Sie anschließend bestätigen, daß Sie den Spezialisten tatsächlich entlassen wollen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Anweisungen können Sie eine Entlassung nicht mehr zurücknehmen, wenn Sie sie einmal bestätigt haben.

Der Befehl Nächste Einheit



Mit dem nächsten Button können Sie Ihre verschiedenen Einheiten der Reihe nach aufrufen. Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie einer bestimmten Einheit ihre Befehle erst erteilen möchten, nachdem eine andere die ihren entgegengenommen hat.

Der Befehl Keine Anweisungen in diesem Zug



An dritter Stelle in der Werkzeugleiste steht der Button Keine Anweisungen in diesem Zug. Er bewirkt, daß die ausgewählte Einheit in der laufenden Runde keine Aufgaben ausführt. In der nächsten Runde ist die Einheit dann wieder bereit, ihre Befehle von Ihnen entgegenzunehmen. Sie können diesen Button beispielsweise benutzen, wenn für einen Spezialisten vorübergehend keine Arbeit vorhanden ist oder Ihnen die für seine Verbesserungen erforderlichen Ressourcen fehlen.

Der Befehl Schlaf

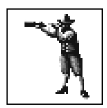


Mit dem Button Schlaf können Sie den Zug der ausgewählten Einheit genauso beenden wie mit dem Button Keine Anweisungen in diesem Zug. Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden Befehlen besteht darin, daß schlafende Einheiten auch in den weiteren Runden nicht zur Verfügung stehen. Dies kann beispielsweise dann sinnvoll sein, wenn eine Einheit für längere Zeit nichts zu tun hat, Ihnen aber in der Zukunft auf jeden Fall nützlich sein wird. Wenn Sie die Einheit später wieder benötigen, müssen Sie sie mit dem Auswahlmauszeiger aufwecken. Da die schlafende Einheit auf der Landkarte weiterhin angezeigt wird, ist es nicht weiter schwierig, sie ausfindig zu machen und mit diesem Mauszeiger anzuklicken. Sie haben auch die Möglichkeit, durch Betätigen der Kommandotaste **W** sämtliche schlafenden Einheiten aufzuwecken und wieder in den Einheitenzyklus aufzunehmen.

Typen ziviler Einheiten

Zu Beginn des Spiels verfügen Sie über einen Baumeister, einen Ingenieur und einen Prospektor. Eine Ihrer Aufgaben besteht darin, weitere zivile Einheiten auszubilden. Dies kann entweder sofort oder, wenn das nötige Geld und die erforderliche Technologie momentan nicht zur Verfügung steht, zu einem späteren Zeitpunkt geschehen. Sobald sich ein Spezialist daran macht, Ihren Auftrag auszuführen, erscheint auf der Landkarte eine entsprechende Animation. Diese Animation läuft, solange er mit der Arbeit an dem jeweiligen Projekt beschäftigt ist. Wenn Sie ein laufendes Projekt vor seiner Beendigung abbrechen möchten, klicken Sie mit dem **Fragezeichen**-Mauszeiger auf den animierten Spezialisten, und wählen Sie in dem Dialog, der daraufhin angezeigt wird, die Option Zurücknehmen. Arbeitende Spezialisten sind im Einheitenzyklus nicht aufgeführt.

Prospektor



Der Prospektor erforscht bisher unbekannte Gegenden und sucht nach Bodenschätzen, die von den anderen Spezialisten erschlossen werden können. Durch Erkundung und Prospektion entstehen keine besonderen Kosten.

Allerdings kann ein Prospektor nur in der Neuen Welt tätig werden, mindestens ein Landesteil des betreffenden Kontinents bereits entdeckt und somit erschließungsfähig ist. Dieser erste Landteil wird entdeckt, wenn ein Schiff in eine an die Neue Welt angrenzende Seezone einfährt. Schiffe können jedoch nur die Küstenstreifen eines Kontinents entdecken; für die Erforschung des Landesinneren benötigen Sie Prospektoren.

Wenn Sie einen Prospektor auf ein Terrain bewegen, das an verborgene Grundstücke angrenzt, verbringt er die laufende Runde damit, das unbekannte Land zu erkunden. Zu Beginn der nächsten Runde sind sodann alle für den Prospektor erreichbaren Terrains erforscht. Vermutet der Prospektor Mineralvorkommen auf dem Terrain, auf das Sie ihn bewegt haben, so entnimmt er ebenfalls noch während der laufenden Runde Bodenproben.

Die meisten Ressourcen sind auf der Landkarte von Beginn des Spiels an sichtbar und ergeben sich direkt aus dem Terraintyp. So ist es zum Beispiel offensichtlich, daß ein Terrainfeld mit einer Baumwollplantage Baumwolle liefern wird. Baumwolle muß also nicht erst gesucht werden. Bodenschätze hingegen müssen erst entdeckt werden, bevor sie sich von Ihren anderen Spezialisten abbauen lassen, und eben dies ist die Aufgabe des Prospektors. Dies gilt für Ihr eigenes Land ebenso wie für den Rest der Welt. Lediglich Spiele, für die Sie die historische Landkarte der Alten Welt aufrufen, sind von dieser Regel ausgenommen. Bei diesen Spielen sind die Rohstoffvorkommen aller Länder der Alten Welt von Anfang an bekannt und müssen daher nicht erst entdeckt werden.

Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Terrain bewegen, das vom ausgewählten Prospektor erkundet werden kann, wird er in Form eines Auges dargestellt. Da Mineralienvorkommen nur in Sümpfen, Wüsten, unfruchtbaren Hügelländern sowie im Gebirge zu erwarten sind, erscheint der Auge-Mauszeiger auch nur über diesen Terraintypen. Gebiete, die von einem Ihrer Prospektoren bereits untersucht wurden, sind mit einer Spitzhacke und einem "x" gekennzeichnet, solange der Prospektor ausgewählt ist.

Eine Zahl in der Werkzeugleiste gibt an, wie viele Terrains der Prospektor in dem Land, in dem er sich befindet, noch nicht untersucht wurden. Durch Anklicken der kleinen Terrain-Icons in der Werkzeugleiste können Sie die Landkarte über dem jeweils nächstgelegenen unerschlossenen Terrain zentrieren. Auf diese Weise lassen sich die verbleibenden Grundstücke rasch und mühelos auffinden.

Ingenieur



Die Aufgabe des Ingenieurs besteht darin, Straßen zu bauen, Häfen anzulegen und Festungsanlagen zu errichten. Bei jedem Einsatz verbraucht Ihr Ingenieur Holz sowie eine bestimmte Art Metall als Baumaterial. Für den Bau von Straßen und Häfen benötigt er Gußeisen, für Forts der Stufen 1 und 2 Bronze und für Forts der Stufe 3 Stahl. Die erforderliche Menge an Holz und Metall hängt von der Art des jeweiligen Bauvorhabens ab und wird, solange der Ingenieur ausgewählt ist, in der Werkzeugleiste angezeigt. Für den Straßenbau wird am wenigsten Material benötigt, nämlich lediglich jeweils eine Einheit Bauholz und Gußeisen pro Terrainfeld.

Während Sie mit dem Ingenieur arbeiten, können zwei verschiedene Mauszeiger erscheinen. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Terrain in unmittelbarer Nachbarschaft des Standorts Ihres Ingenieurs bewegen, nimmt er die Form eines kurzen **Straßenstücks** an. Nun können Sie auf eines dieser benachbarten Grundstücke klicken, um den Ingenieur anzuweisen, bis zum Beginn der nächsten Runde eine Verbindungsstraße zwischen den beiden Terrains zu bauen.

Straßen werden für den Abtransport der auf den umliegenden Terrains gewonnenen Ressourcen benötigt. Zu Beginn des Spiels lassen sich auf den primitiven Straßen jeweils immer nur eine Ressourceneinheit pro Zug und Grundstück befördern. Je besser Sie die Straßen im weiteren Spielverlauf jedoch ausbauen, desto leistungsfähiger wird Ihr Transportnetz. Weitere Informationen zur Funktionsweise von Straßen finden Sie auf Seite 71.

Wenn sich Ihr Ingenieur in einer Stadt oder an einem Fluß befindet und Sie den Mauszeiger auf das betreffende Terrain bewegen, verwandelt sich dieser in einen **Hammer**. Nun können Sie den Ingenieur anweisen, dort etwas zu bauen, indem Sie mit dem **Hammer**-Mauszeiger auf das betreffende Terrainfeld klicken. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie die Art des Bauvorhabens auswählen können. Sie haben die Wahl zwischen dem Bau eines Hafens oder dem einer Festungsanlage. Beides ist jedoch nicht auf allen Grundstücken zulässig. Häfen müssen am Wasser liegen und können nicht auf hügeligem oder gebirgigem Gelände errichtet werden. Der Bau von Forts ist nur in Ansiedlungen und Städten möglich.

Häfen dienen, genauso wie die Straßen, zum Abtransport der auf den angrenzenden Terrains gewonnenen Rohstoffe, können im Gegensatz zu diesen jedoch bis zu vier (4) Ressourceneinheiten pro Grundstück und Runde aufnehmen. Weitere Informationen zur Funktionsweise von Häfen finden Sie auf Seite 71.

Wenn Sie einen Hafen oder ein Fort auf einem anderen Terrain als dem errichten möchten, auf dem sich Ihr Ingenieur gerade befindet, müssen Sie diesen in das betreffende Gebiet entsenden. Der Mauszeiger zur Verlegung von Einheiten wird als **grüner Pfeil** dargestellt. Klicken Sie mit diesem Mauszeiger auf die Landkarte, um die Befehle anzuzeigen, die Sie für die Verlegung des Ingenieurs an den gewünschten Standort verwenden können. Der Ingenieur erscheint nun auf dem neuen Terrain, wird jedoch nicht animiert dargestellt, da er für diese Runde keinen Arbeitsauftrag erhalten hat. Erst in der darauffolgenden Runde können Sie mit dem Bau eines Hafens oder eines Forts beginnen.

Baumeister



Die Baumeister erschließen Terrains und sorgen dafür, daß sie produktiv werden. Terrainfelder, die Ressourcen produzieren, sind mit einer kleinen Struktur in der linken oberen Ecke gekennzeichnet. Im Gegensatz zu den Strukturen der an die Hauptstädte angrenzenden Terrains, die bereits zu Anfang des Spiels sichtbar sind, müssen die aller übrigen Felder nach und nach von den Baumeistern aufgedeckt, die entsprechenden Terrains also erschlossen werden.

Wenn Sie einen Baumeister als aktive Einheit auswählen, erscheint dessen Bild in der Werkzeugleiste. Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf ein Terrainfeld im Landkartenfenster, das Ihr Baumeister nutzbar machen könnte, so verwandelt sich dieser in einen **Hammer**. Klicken Sie mit dem **Hammer**-Mauszeiger auf eines der Terrains, um den Baumeister in das entsprechende Gebiet zu entsenden, wo er sofort mit seiner Arbeit beginnt. Sie können dem Baumeister bei seiner Arbeit zusehen: die Animation auf der Karte zeigt ihn, wie er Bauholz schneidet.

Aufgabe der Baumeister ist es, alle Terrains aufzubereiten, die während des Spiels irgendwelche Ressourcen produzieren können. Hierzu gehören die Errichtung von Minen in Gebirgen, Hügelländern, Wüsten und Sümpfen ebenso wie der Bau von Bauernhöfen auf Getreideterrains, der Aufbau von Pferdezuchten im offenen Grasland, auf Pferdewiesen oder an den fruchtbaren Hängen der Hügel, die Rodung von Plantagen für den Anbau von Baumwolle, Gewürzen, Tabak und Zuckerrohr und die Gründung von Pelzhandelsposten in der Tundra. Unter bestimmten Bedingungen können auch Städte durch die Arbeit des Baumeisters aufgewertet werden.

Die Produktivität der einzelnen Terrains läßt sich allerdings nicht uneingeschränkt steigern. Vor allem benötigen Sie hierzu die entsprechenden Technologien und das erforderliche Baumaterial. Zu Beginn des Spiels verfügt Ihr Imperium über Technologien, mit deren Hilfe sich die meisten Terraintypen (mit Ausnahme der Kohlevorkommen) auf Stufe 1 erschließen lassen. Terrains auf dieser Entwicklungsstufe produzieren pro Runde jeweils eine Ressourceneinheit, für ihre Erschließung muß jedoch eine Einheit Bauholz sowie eine Einheit Gußeisen aufgewendet werden.

Wenn sich Ihre Nation im Laufe des Spiels weitere Technologien aneignet, verfügt Ihr Baumeister irgendwann über Erkenntnisse, die es ihm ermöglichen, die Erschließung bestimmter Terraintypen auf Stufe 2 voranzutreiben. Terrains, die Ihr Baumeister zweimal verbessert hat, produzieren zwei Ressourceneinheiten pro Runde. Die Kosten für diesen zweiten Entwicklungsschritt betragen jedoch jeweils vier Einheiten Bauholz und Gußeisen.

Auf diese Weise lassen sich die Terrains im Zuge des technologischen Fortschritts nach und nach schließlich auf den Stufen 3 und 4 erschließen. Mit jeder Verbesserung steigt die Produktion eines Terrains um eine weitere Ressourceneinheit pro Runde, zugleich steigen allerdings auch die Investitionskosten beträchtlich. Für die Erschließung auf Stufe 3 müssen bereits 8 Einheiten Bauholz und 8 Einheiten Gußeisen und für den letzten Entwicklungsschritt auf Stufe 4 schließlich von beiden Materialien jeweils 16 Einheiten aufgewendet werden.

Eine Steigerung der Produktivität eines Terrains über die Kapazitätsgrenzen des vorhandenen Transportnetzes hinaus bringt jedoch keinen zusätzlichen Gewinn. Da sich zu Beginn des Spiels beispielsweise von jedem Terrainfeld aus immer nur eine Ressourceneinheit pro Runde über die Straße abtransportieren läßt, ist es sinnlos, ein an eine Straße grenzendes Terrain auf Stufe 2 zu erschließen, solange noch keine besseren Straßen verfügbar sind. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Terrainfeld bewegen, erscheint im rechten oberen Bereich des Bildschirms ein Info-Text, der Sie über dessen Produktions- und Transportkapazität informiert. Ausführliche Erläuterungen zur Funktionsweise des Transportnetzes finden Sie auf Seite 71.

Einige Terraintypen verfügen immer über nutzbare Ressourcen (z. B. Getreidefelder), während in anderen Fällen, so etwa im Gebirge, nur der Prospektor feststellen kann, ob ein bestimmtes Grundstück Bodenschätze enthält. Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht über die verschiedenen Terraintypen und ihre jeweiligen Kapazitätsgrenzen.

Die Entwicklung der verschiedenen Terraintypen

Terraintyp	*Vorhandene Ressourcen (immer oder manchmal)*	*Vorkommen (Alte oder Neue Welt)*	*Maximale Entwicklungsstufe (Produktionskapazität)*
Ebenen	Keine	Beide	Keine
Getreideanbau	Getreide (immer)	Alte Welt	Stufe 4
Offenes Grasland	Fleisch (immer)	Alte Welt	Stufe 4
Fruchtbares Hügelland	Wolle (immer)	Alte Welt	Stufe 4
Pferdezucht	Pferde (immer)	Alte Welt	Stufe 1
Unterholz	Holz (immer)	Beide	Stufe 1
Wald	Holz (immer)	Beide	Stufe 4
Zuckerrohrplantage	Zuckerrohr (immer)	Neue Welt	Stufe 4
Tabakanbau	Tabak (immer)	Neue Welt	Stufe 4
Tundra	Neue Welt Keine Pelze (manchmal)	Beide	Stufe 4
Baumwollplantage	Baumwolle (immer)	Neue Welt	Stufe 4
Gewürzanbau	Gewürze (immer)	Neue Welt	Stufe 4
Unfruchtbares Hügelland	Eisen, Kohle Kupfer in beiden, Neue Welt Silber (manchmal)	Beide	Stufe 4
Gebirge	Eisen, Kohle Kupfer in beiden, Neue Welt Gold und Edelsteine (manchmal)	Beide	Stufe 4
Wüste	Diamanten (manchmal)	Neue Welt	Stufe 4
Sumpf	Zinn (manchmal)	Beide	Stufe 4

Kaufleute



Kaufleute können erst ausgebildet werden, nachdem Ihre Forscher Kenntnisse über Handelsgesellschaften erworben haben. Aufgabe des Kaufmänns ist es, erschließungsfähige Terrainfelder in kleineren Nationen und der Neuen Welt zu kaufen und Ihnen dadurch zu ermöglichen, Profite in Übersee zu erzielen.

Dies liegt auch im Interesse der betreffenden Provinzen in der Neuen Welt, da eine andere Großmacht nur dann in eine Provinz einmarschieren kann, in der Sie Land besitzen, wenn sie bereit ist, Ihnen den Krieg zu erklären.

Der Kaufmann arbeitet nur im Ausland, in den Gebieten kleinerer Nationen und Stämme. Da er dazu ausgebildet ist, Land für die Erschließung durch Ihre Baumeister und Ingenieure zu erwerben, werden seine Dienste innerhalb der Landesgrenzen Ihres Imperiums nicht benötigt.

Wenn Sie einem Kaufmann den Auftrag erteilen möchten, ein ressourcenhaltiges Grundstück auf dem Territorium einer kleineren Nation oder eines Stammes zu kaufen, bewegen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Feld, und klicken Sie es an, sobald er sich in eine **Münze** verwandelt. In einem Dialog wird der Kaufpreis für das ausgewählte Terrain angezeigt. Wenn Sie bereit sind, die geforderte Summe zu bezahlen, erscheint der Kaufmann auf dem betreffenden Terrainfeld, um den Kauf abzuwickeln. Auf dieselbe Art und Weise kann der Kaufmann auch eine Stadt kaufen. Nach einer entsprechenden Aufbereitung durch den Baumeister lassen sich in den Städten wertvolle Materialien produzieren. Informationen zur Gewinnung von Materialien in den Produktionsanlagen einer Stadt finden Sie auf Seite 29.

Voraussetzung für den Grundstückskauf auf dem Territorium eines Stammes oder einer kleineren Nation ist, daß Sie in dem betreffenden Land über eine Botschaft verfügen. Eine ausführliche Anleitungen für den Kauf und die Erschließung von Grundstücken im Ausland finden Sie auf Seite 69.

Spion



Der Spion kann für drei unterschiedliche Aufgaben eingesetzt werden. Zunächst einmal läßt sich mit seiner Hilfe die Stärke einer feindlichen Garnison auskundschaften. Zwar erhalten Sie diese Information auch, wenn Sie den Mauszeiger auf die gegnerische Stadt oder Hauptstadt bewegen und mit dem **roten Fragezeichen** auf die Karte klicken, die Angaben in dem daraufhin erscheinenden Dialog sind jedoch höchst ungenau und stimmen bestenfalls ungefähr mit der Realität überein.

Der Bericht eines Spions, den Sie auf die betreffende Provinz angesetzt haben, ist hingegen absolut zuverlässig. Wenn Sie einen Spion einsetzen möchten, wählen Sie die entsprechende Einheit aus, bewegen den Mauszeiger auf die feindliche Provinz und drücken die Maustaste, sobald dieser sich in einen **Hammer** verwandelt. Der Spion wird in die ausgewählte Provinz entsandt und nimmt, erkennbar an der Animation des Icons, seine Arbeit auf. Der genaue Standort des Spions in der gegnerischen Provinz spielt für den Erfolg seiner Mission keine Rolle. Er wird in der nächsten und, bis zu seiner Enttarnung, in jeder weiteren Runde auf Anfrage stets zuverlässige Informationen liefern.

Die zweite Aufgabe des Spions besteht darin, den technologischen Fortschritt Ihres Imperiums zu beschleunigen. Der Übersicht im Bildschirm Technologieerforschung können Sie entnehmen, welche am Spiel beteiligten Großmacht bereits über eine Technologie verfügt, an der Sie interessiert sind. Eine ausführliche Anleitung hierzu finden Sie auf Seite 101. Nachdem Sie dies in Erfahrung gebracht haben, können Sie den Spion in derselben Art und Weise auf die betreffende Großmacht ansetzen, wie Sie es tun würden, um vor einem Kampf die militärische Stärke des Gegners zu ermitteln. In der Tat betreibt Ihr Agent nämlich stets sowohl militärische Aufklärungsarbeit als auch Wirtschaftsspionage.

Unabhängig davon, in welches Gebiet auf dem Territorium der betreffenden Großmacht Sie den Spion entsenden, sammelt er wertvolle Informationen über alle von dieser Großmacht

eingesetzten Technologien, an deren Entwicklung Ihre Forscher ebenfalls gerade arbeiten. Da Ihre Spione in Bezug auf Technologien, die Sie nicht erforschen, keinerlei Nutzen bringen, lassen sich technologische Fortschritte nicht allein durch Spionage erzielen. Vielmehr müssen Sie im Bildschirm Technologieerforschung ein entsprechendes Forschungsprojekt in Auftrag geben, auch wenn momentan kein Geld für Investitionen verfügbar ist.

Schließlich dienen Spione auch der Verteidigung Ihres eigenen Landes. Indem Sie nämlich einen Spion innerhalb der Landesgrenzen Ihres Imperiums einsetzen, können Sie Ihre Chancen deutlich verbessern, feindliche Spione auf Ihrem Territorium zu enttarnen und gefangenzunehmen oder zu eliminieren. In einer Provinz, in der eine große Garnison stationiert ist, lassen sich Spione ebenfalls leichter enttarnen als in solchen ohne Militärpräsenz. Dies gilt insbesondere dann, wenn sich das Land, für das der Spion arbeitet, mit der betreffenden Nation im Krieg befindet. Diese Faktoren sollten Sie auch beim Einsatz Ihrer eigenen Spione berücksichtigen.

Da durch die Spionagetätigkeit, ebenso wie durch die Erkundung unerschlossener Gebiete, keine besonderen Kosten entstehen, brauchen Sie für die Entsendung von Spionen weder Ressourcen noch Bargeld aufzuwenden.

Eisenbahningenieur



Sobald Sie in den Besitz der Technologie Frühe Dampfmaschine gelangt sind, haben Sie die Möglichkeit, einige Ihrer Straßen in Schienenwege umzuwandeln. Hierfür benötigen Sie einen als Eisenbahningenieur ausgebildeten Spezialisten. Nach Abschluß der Umbauarbeiten lassen sich auf der Schiene von einem angrenzenden Terrain pro Runde bis zu vier Ressourceneinheiten abtransportieren. Ausführliche Erläuterungen zur Funktionsweise des Straßen- und Schienennetzes finden Sie auf Seite 71.

Ein Eisenbahningenieur erhält seine Aufträge auf dieselbe Art und Weise wie ein im Straßenbau tätiger Ingenieur. Seine Arbeit besteht darin, seinen jeweiligen Standort durch Eisenbahnschienen mit allen benachbarten Terrains zu verbinden, durch die bereits eine Straße verläuft. Die Gleise können also nur entlang der bereits vorhandenen Straßen verlegt werden. Im Gegensatz zu anderen Spezialisten setzt ein Eisenbahningenieur seine Arbeit automatisch fort, bis er eine Straßenkreuzung erreicht und Instruktionen bezüglich des weiteren Verlaufs der Eisenbahntrasse benötigt. Wenn Sie ein bestimmtes Gleisbauvorhaben abbrechen möchten, müssen Sie den betreffenden Eisenbahningenieur auswählen und die ihm erteilten Anweisungen zurücknehmen. Andernfalls fährt er Runde für Runde unermüdlich damit fort, Ihre Verkehrswege auf Schienen umzurüsten, solange Stahl und Bauholz als Baumaterial zur Verfügung stehen.

Für den Gleisbau auf den einzelnen Terrainfeldern wird jeweils eine bestimmte Menge an Stahl und Bauholz benötigt.

MARINEEINHEITEN

Für Flotten gibt es zwei verschiedene Darstellungsarten auf der Landkarte. Eine Flotte, die einer Seezone patrouilliert, ist als großes Schiff unter vollen Segeln dargestellt. Eine Flotte vor Anker erscheint mit gerafften Segeln in der Nähe des Hafens, in dem sie stationiert ist. Häufig gibt ein Icon neben einer Flotte an, mit welcher Mission die Flotte unterwegs ist.

Flotten können zwei verschiedene Aktionen auf der Karte vollziehen. Sie können von einer Seezone in eine andere fahren oder Sie erfüllen eine Mission in der Seezone, in der sie bereits stationiert sind. Es ist nicht möglich, das Vordringen in eine neue Seezone und eine Mission gleichzeitig anzuordnen. Im Rahmen der Spielregeln wird ein Hafen als Seezone angesehen. Wenn eine Flotte in einen Hafen einläuft, wird dies oft als Ankern bezeichnet, wobei es sich dabei eigentlich um die gleiche Aktion handelt wie die des Vordringens in eine andere Seezone.

So erteilen Sie Ihren Flotten Befehle

Der erste Schritt, wenn Sie eine Flottenbewegung oder Missionen anordnen möchten, besteht darin, sicherzustellen, daß Ihre Flotte ausgewählt wurde. Eine ausgewählte Flotte hat keine Anweisungen für eine Mission oder eine Bewegung erhalten. Generell hat jede Flotte, die auf der Karte mit einem Icon gezeigt wird, bereits eine Anweisung für eine Bewegung oder Mission erhalten. Bevor eine Flotte ausgewählt werden kann und für neue Befehle zur Verfügung steht, müssen Sie mit dem Mauszeiger in Form eines **Fragezeichens** auf die entsprechende Flotte klicken und aktuelle Befehle rückgängig machen.

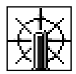
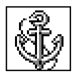
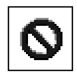
Wenn eine Flotte ausgewählt ist, so erscheint sie mit einem blinkenden weißen Umriß. Die Schiffe der Flotte erscheinen in der Werkzeugleiste. Der nächste Schritt besteht darin, die Schiffe auszuwählen, die Sie mit einer Mission beauftragen oder in eine andere Seezone schicken wollen. Im Normalfall sind alle Schiffe einer Flotte ausgewählt. Falls Sie nur einem Teil dieser Flotte Befehle erteilen wollen, so können Sie die Pfeile in der Werkzeugleiste benutzen, um für jeden Schiffstyp zu entscheiden, wie vielen Schiffen Sie Kommandos erteilen wollen. Missionsbefehle werden in der Seezone erfüllt, in der sich die Flotte bereits befindet. Der Befehl zum Vordringen schickt die Flotte an einen neuen Ort. Flotten können innerhalb eines Zuges entweder nur eine lokale Mission ausführen oder in eine andere Seezone bewegt werden.

Wenn Sie die ausgewählten Schiffe in eine andere Seezone schicken, so bleibt der Rest Ihrer Flotte zurück. Mit den Pfeilen in der Werkzeugleiste können Sie keine speziellen Schiffe innerhalb eines Schiffstyps auswählen. Sollten Sie eine spezifischere Auswahl an Streitkräften wünschen, können Sie das Flottenbuch verwenden. Informationen über das Flottenbuch erhalten Sie auf Seite 43. Dies wäre z.B. dann notwendig, wenn Sie ein spezielles, bewährtes Linienschiff unter mehreren in der Flotte auswählen möchten, um eine Mission durchzuführen.

Missionen, Bewegung und Mauszeiger

Sobald Sie eine Auswahl getroffen haben, können Sie den Karten-Mauszeiger benutzen, um dieser Flotte Befehle zu erteilen. Die Karten-Mauszeiger erlauben Ihnen die Zuordnung Ihrer ausgewählten Flotte auf vier verschiedene Arten: Vorstoß in eine andere Seezone und drei verschiedene Missionen.

Bewegen einer Flotte

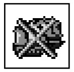
Um die Flotte zu bewegen, klicken Sie entweder mit dem **Steuerrad**-Mauszeiger auf eine neue Seezone oder mit einem **Anker**-Mauszeiger auf einen Hafen. Diese Mauszeiger erscheinen nicht über Seezonen, in denen sich die Flotte aktuell befindet. Ist eine Seezone außerhalb Ihrer Reichweite, so erscheint ein **durchgestrichener Kreis** als Mauszeiger, was bedeutet, daß Sie die Flotte in einem Zug nicht so weit bewegen können. Das häufige Benutzen der ausgebreiteten Karte macht die Flottenbewegung viel einfacher, vor allem für Schiffe, die lange Strecken zurücklegen können.

Patrouillen



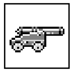
Um einer Flotte zu befehlen, in ihrer aktuellen Seezone zu patrouillieren, klicken Sie mit dem **Teleskop**-Mauszeiger auf irgendeine Stelle in der entsprechenden Zone. Patrouillierende Flotten versuchen, feindliche Schiffe in ihrer gesamten Seezone abzufangen. Dies kann zu Schlachten oder dem Abfangen von Handels- und Transportgütern führen. Eine Flotte, die zur Patrouille eingeteilt wurde, erscheint nicht mehr in dem jeweiligen Einheitenzyklus. Um einer Flotte neue Befehle zu erteilen, müssen Sie die Schiffe auswählen, indem Sie auf sie klicken und deren aktuelle Missionen aufheben.

Blockaden



Um einer Flotte zu befehlen, einen feindlichen Hafen zu blockieren, klicken Sie mit dem **X**-Mauszeiger auf diesen Hafen. Blockierende Flotten versuchen, feindliche Schiffe beim Einlaufen oder Verlassen des Hafens abzufangen. Blockierende Schiffe haben eine größere Chance, andere Schiffe abzufangen, als Flotten, die einfach nur patrouillieren, aber sie haben überhaupt keine Möglichkeit, Flotten, die nicht in dem blockierten Hafen verkehren, abzufangen. Dies kann zu Schlachten oder zur Unterbrechung von Handels- und Transportaktionen führen. Feindliche Patrouillen können blockierende Flotten abfangen. Eine Flotte, die zur Blockade eingeteilt wurde, erscheint nicht mehr in dem jeweiligen Einheitenzyklus. Um einer Flotte neue Befehle zu erteilen, müssen Sie die Schiffe auswählen, indem Sie auf sie klicken und deren aktuelle Missionen aufheben.

Brückenköpfe



Um einer Flotte zu befehlen, eine Landestelle für Truppen einzurichten, klicken Sie mit dem **Kanonen**-Mauszeiger auf die Provinz, in die Sie einmarschieren wollen. Eine Flotte, die einem Brückenkopf zugeteilt wurde, erscheint nicht mehr in dem jeweiligen Einheitenzyklus. Um einer Flotte neue Befehle zu erteilen, müssen Sie die Schiffe auswählen, indem Sie auf sie klicken und deren aktuelle Missionen aufheben.

Da Invasionen mehrere Schritte benötigen, sehen Personen, die IMPERIALISMUS II zum ersten Mal spielen, vielleicht nicht, wie sie ihre Truppen über das Meer bekommen. Eine Checkliste für schrittweises Vorgehen beim Einmarschieren in eine Übersee-Provinz finden Sie auf Seite 48. Es ist in keinem Fall notwendig, in eine Provinz einzumarschieren, die Sie bereits besitzen. Sie können ohne jegliche Mission oder Bewegung Ihrer Flotten zu freundlich gesinnten Provinzen in Übersee geschickt werden.

Schlachten

Alle feindlichen Begegnungen auf See und die daraus resultierenden Seeschlachten werden auf strategischer Ebene gelöst, ihre Ergebnisse werden dann als Schlachtbericht angezeigt. Die Fähigkeiten, die in der Tabelle Fähigkeiten der Kriegsschiffe auf Seite 45 zusammengefaßt sind, steuern die Schlacht. Dabei ist Reichweite für gewöhnlich die wichtigste Eigenschaft. Reparieren Sie Schiffe, die in Schlachten beschädigt wurden, bei jedem Zug, auch auf See.

Werkzeugleiste für Flotten

Der Button Flottendetails anzeigen



Der erste nautische Befehls-Button öffnet ein detailliertes Buch über die ausgewählte Flotte. Sie können dieses Buch auch durch einen direkten Klick mit dem Fragezeichen-Mauszeiger auf das Bild der ausgewählten Flotte oder durch Drücken der Taste **F11** anzeigen lassen.

Das Flottenbuch zeigt Ihnen Details zur ausgewählten Flotte, einschließlich Namen, den Zustand und die Erfahrung (Orden) der verschiedenen Schiffe. Durch Klicken auf ein Schiff können Sie dieses auswählen oder seine Auswahl rückgängig machen. Änderungen an Ihrer Auswahl werden in der Werkzeugleiste reflektiert.

Mit Hilfe des Flottenbuches können Sie Ihre Schiffe umbenennen. Klicken Sie auf den Namen eines Schiffes und geben Sie einen anderen Namen ein.

Der Button Nächste Einheit



Der zweite Button bringt Sie von der aktuell ausgewählten Flotte zur nächsten Einheit in Ihrem Zyklus. Benutzen Sie diesen Button, wenn Sie einer Einheit erst zu einem späteren Zeitpunkt Befehle erteilen wollen.

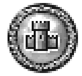
Der Button Keine Anweisungen in diesem Zug



Der Button Fertig, an dritter Stelle in der Werkzeugleiste zu finden, befiehlt der ausgewählten Flotte in diesem Zug in der gleichen Zone zu bleiben und sich aus Schwierigkeiten herauszuhalten.

Sie können diesen Button benutzen, wenn Sie Ihre Flotte in diesem Zug nicht einsetzen, ihr vielleicht aber in naher Zukunft Befehle erteilen möchten.

Der Button Verteidigen



Wie der Button Fertig, so beendet auch der Button Verteidigen den Zug der ausgewählten Flotte. Allerdings entfernt dieser Befehl die Flotte endgültig aus dem Einheitenzyklus, auch für zukünftige Züge. Sie können diesen Befehl benutzen, um Flotten permanent in einer Seezone zur Verteidigung zu stationieren - allerdings sollte dieser Button nicht in Verbindung mit Flotten verwendet werden. Manchmal erweist es sich als geschickter, mit einem geringeren Maß an Aggression zu patrouillieren.

Wenn eine Flotte den Befehl hat, zu verteidigen, dann können Sie sie nur durch direktes Anklicken mit dem Mauszeiger oder Drücken der "**N**" -Taste (weckt alle Einheiten auf der Landkarte auf) wieder auswählen und dem Einheitenzyklus hinzufügen.

Aggressionsniveau

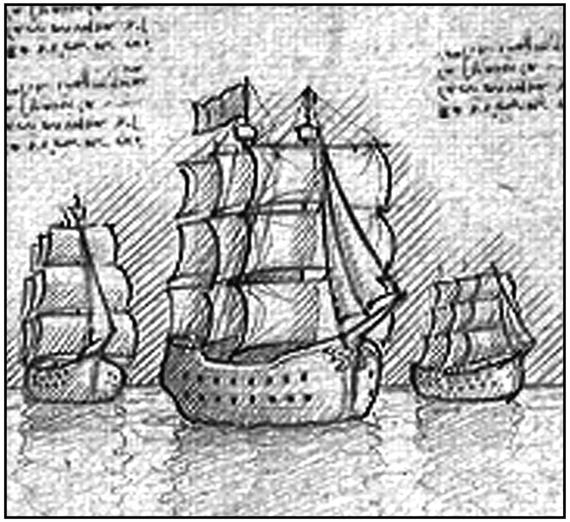


Direkt über den Bildern der Schiffe befinden sich in der Werkzeugleiste drei Buttons, mit denen Sie das Aggressionsniveau der ausgewählten Flotte festlegen können. Das normalerweise gesetzte (mittlere) Niveau bedeutet, daß die Flotte bei einem Aufeinandertreffen mit feindlichen Schiffen diese angreifen wird, falls der kommandierende Offizier überzeugt ist, daß die feindlichen Seestreitkräfte unterlegen sind.

Diese Entscheidung ist wichtig, da Ihre Schiffe, auch wenn sie gerade nicht patrouillieren, von gegnerischen Schiffen angegriffen werden können. In diesem Fall wird der Kommandant Ihrer Flotte - je nach gesetztem Aggressionsniveau - entscheiden, ob Ihre Flotte sich dem Kampf stellt oder den Rückzug antritt.

Die beiden anderen Niveaus reduzieren bzw. erhöhen das Aggressionsniveau Ihrer Flotte dramatisch. Auf dem höchsten Niveau wird Ihr Kommandant jede feindliche Flotte angreifen, wenn er auch nur die Spur einer Siegeschance sieht. Dies ist nützlich, wenn es Ihnen ohne Rücksicht auf Verluste hauptsächlich darum geht, dem Gegner Schaden zuzufügen. Andererseits wird die vorsichtige, niedrige Einstellung Ihren Kommandanten dazu veranlassen, ein Gefecht nur dann zu beginnen, wenn er beinahe absolut sicher ist, es zu gewinnen.

Wenn Sie sich für ein Aggressionsniveau entscheiden, sollten Sie bedenken, daß die Einschätzungen Ihrer Offiziere oft nicht sehr präzise sind. Im Zweifelsfalle sollten Sie lieber eine niedrigere Einstellung wählen, es sei denn, Sie wollen eine Seezone um jeden Preis verteidigen.

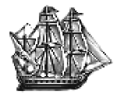
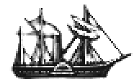


Transport im Verband
Fortschritte bei den Schiffseskorten ermöglichen den Bau von Galeonen. Trotz langsamer Fahrt eignen sich diese leistungsstarken, großen Schiffe hervorragend für die Eskortierung von Warentransporten aus der Neuen Welt.

Eigenschaften von Schiffen

Eigenschaften von Kriegsschiffen:

Schiffstyp	*FKR*	*RWT*	*PZR*	*Rumpf:*	*Frachträume*	*BW*	*Technologie*
Karacke 	2	4	95	25	3	3	Keine
Schivonelle 	3	4	95	35	4	2	*Rumpfdesign*
Schaluppe 	4	4	95	25	1	4	*Navigation*
Galeone 	7	4	85	50	6	2	*Transport im Verband*
Handelsschiff 	3	4	90	30	4	4	*Verbesserte Segel*
Großes Handelsschiff 	4	5	90	55	8	3	*Große Schiffsrümpfe*

Schiffstyp	*FKR*	*RWT*	*PZR*	*Rumpf:*	*Frachträume*	*BW*	*Technologie*
Fregatte 	6	5	90	35	2	5	*Überlegener Schiffsrumpf* *Aussehen*
Linienschiff 	12	6	80	65	4	3	*Linienschiffe*
Klipper 	2	5	90	35	6	7	*Klipper*
Handelsdampfer 	3	6	90	60	10	6	*Kaufmann* *Dampfer*
Kaperschiff 	5	7	80	35	0	6	*Schaufelräder*
Gepanzertes Schiff 	12	7	45	60	1	6	*Stark gepanzerte Schiffe* *Eisenverarbeitung*

FKR:...................... FKR: Feuerkraft bewertet die Angriffsstärke eines Schiffes.

RWT: .... Reichweite ist in Seegefechten die wichtigste Eigenschaft Ihrer Schiffe. Ein Schiff mit größerer Reichweite als seine Gegner kann diese beschießen, bevor es selbst unter Feuer ist.

PZR: .... Der Wert für Panzerung bezeichnet die Widerstandskraft eines Schiffes.

Rumpf:.................. Die Größe des Schiffes bestimmt, wie lange es nach dem Durchbrechen der Panzerung dauert, bis ein Schiff sinkt

BW: .... Die Bewegung bestimmt die Geschwindigkeit im Kampf und die Anzahl der Seezonen, die in einem Zug abgedeckt werden können. Eine besonders bewegliche Flotte kann den Gegner zur Auseinandersetzung zwingen oder selber einem Gefecht ausweichen. Ein Schiff mit sowohl größerer Geschwindigkeit als auch größerem Radius kann häufig den Feind versenken und selber dabei wenig oder gar keinen Schaden nehmen.

Flaggschiffe

Als Belohnung für den Ausbau Ihrer Seestreitkräfte, können Sie neue Flaggschiffe erhalten. Bei Flaggschiffen handelt es sich immer um die stärksten Schiffe, die zum Zeitpunkt des Erhalts der Belohnung zur Verfügung stehen.

Obsolete Kriegsschiffe und Aufrüstung

Manchmal, wenn die Technologie ein neues Kriegsschiff hervorbringt, ist es möglich, Ihre alten Schiffe aufzurüsten. In der Praxis sieht das dann so aus, daß Sie Ihre alte Mannschaft von dem alten auf ein neues Schiff verlegen, so daß die Kosten immer genau gleich sind wie die Kosten eines neuen Schiffes abzüglich der Kosten für eine neue Mannschaft.

Kriegsschifftypen

Alle zwölf Schiffstypen, die gebaut werden können, sind kriegstauglich. Generell sollten jedoch Karacken, Schivonellen, kleine und große Handelsschiffe, Dampfer und Klipper nicht für militärische Aufgaben gebaut werden. Diese Schiffe werden sehr häufig verlieren, wenn sie mit einem Kriegsschiff konfrontiert werden. Sie sind häufig billiger und haben mehr Frachträume als die Kriegsschiffe.

Die sechs Schiffe im Spiel, die in einer Schlacht am nützlichsten sind, sind entweder schnelle Schiffe oder *Schlachtschiffe*. *Schnelle* Schiffe (Schaluppen, Fregatten, Kaperschiffe) werden hauptsächlich für Blockaden und zum Abfangen feindlicher Handelsschiffe eingesetzt. Um eine Seezone zu kontrollieren und feindliche Kriegsflotten zu zerstören, sind *Schlachtschiffe* (Galeonen, Linienschiffe, Panzerschiffe) besser geeignet. Natürlich dürfte ein schnelles Schiff eines späteren Zeitalters ein veraltetes *Schlachtschiff* besiegen.

Schaluppen

Obwohl sie schnell und billig in der Konstruktion sind, erweisen sich Schaluppen nur für einen kurzen Zeitraum des Spiels als nützlich. Sie können Karacken und manchmal auch Schivonellen abfangen und besiegen, werden aber wahrscheinlich keine so gute Figur machen, wenn es darum geht, eine Flotte mit Galeonen abzufangen. Sobald andere Nationen über Galeonen verfügen, sollten Ihre Kaperflotten aus einer Mischung aus Galeonen und Schaluppen bestehen.

Galeonen

Galeonen sind ungewöhnlich, da sie eine große Ladekapazität und eine furchterregende Breitseite haben. In der Anfangsphase des Spiels können Galeonen für Kriegs-, Handels und Transportzwecke eingesetzt werden. Obwohl sie teuer und ziemlich langsam sind, ist es am besten, Galeonen im frühen Spielverlauf zu kaufen, weil Ihre Nahrungsmittelversorgung keine Marine mit vielen verschiedenen, eher spezialisierten Schiffen unterstützen kann.

Fregatten

Obwohl fast nutzlos für Handel und Transport, das erste Reich, das Fregatten baut, hat einen erheblichen Vorteil, was das politische Gleichgewicht angeht. Fregatten können schneller fahren als Schiffe – und sie können nicht sinken. Häufig werden mehrere Fregatten eine Handelsflotte dezimieren, die sich aus einst unbesiegbaren Galeonen zusammensetzt.

Linienschiffe

Linienschiffe bleiben während des gesamten Spieles kampf- und einsatzfähig, weil die hohen Kosten eines Panzerschiffes für gewöhnlich verhindern, daß eine große Anzahl dieser Schiffe gebaut werden kann. Linienschiffe sind schneller, größer und viel stärker als Galeonen und können problemlos Kaperschiffe, Fregatten und Schaluppen besiegen oder vertreiben. Da sie jedoch in erster Linie für Kriegszwecke gebaut werden, besitzen sie nicht die gleiche Frachtkapazität wie Galeonen.

Kaperschiffe

Kaperschiffe sind ideal zur Aufklärung, zum Eskortieren von Handelsschiffen und zur Führung von Handelskriegen gegen andere Großmächte. Allerdings kann man mit ihnen im Gegensatz zu Linien- oder Panzerschiffen keine Kontrolle über die Meere ausüben.

Gepanzerte Schiffe

Auch wenn diese Schiffe unbeschreiblich teuer sind, sind sie doch die ultimative Waffe in IMPERIALISMUS II. Sie werden große Kapazitäten zur Stahlherstellung benötigen, um viele Panzerschiffe bauen zu können.

Ihre Inlands-Flotte

Ihre Inlands-Flotte ist ein besonderes Beispiel für eine Flotte vor Anker. Ihre Inlands-Flotte liegt immer neben dem Hafen, der die Hauptstadt Ihres Reiches bedient, es sei denn, Sie befehlen allen Schiffen, auszulaufen.

Ladekapazitäten

Alle Schiffe haben eine Beförderungskapazität, die sich nach der Anzahl der Frachträume auf dem Schiff richtet. Diese Zahl ist besonders für die Schiffe Ihrer Inlands-Flotte wichtig, da sie festlegt, wie viele Waren das Schiff pro Zug bewegen (entweder transportieren oder handeln) darf.

Nächste Konstruktion

Wenn Sie ein neues Schiff in Auftrag geben, erscheint es beim nächsten Zug zuerst in Ihrer Inlands-Flotte. Neu gebaute Schiffe erscheinen nie irgendwo anders.

Transportwesen

Schiffe in Ihrer Inlands-Flotte stehen auf dem Transport-Bildschirm für den Transport von Waren zur Verfügung. In diesem Spiel können keine anderen Schiffe für den Transport der Waren Ihrer Nation eingesetzt werden. Die Feuerkraft und andere Fähigkeiten der für den Transport eingeteilten Schiffe helfen festzustellen, ob irgendwelche ihrer transportierten Waren von feindlichen Schiffen abgefangen werden. Weitere Einzelheiten zu Einsatzmöglichkeiten Ihrer Inlands-Flotte in bezug auf den Transport finden Sie auf Seite 47.

Handel

Schiffe in Ihrer Inlands-Flotte, die nicht für den Transport eingeteilt sind, können für Handelsaktivitäten eingesetzt werden. In diesem Spiel werden keine anderen Schiffe für die Beförderung der von Ihnen gehandelten Waren eingesetzt. Sowohl auf dem Handels-Bildschirm als auch auf dem Transport-Bildschirm sehen Sie eine Aufschlüsselung der für den Transport eingeteilten Frachträume sowie die Anzahl, die noch für den Handel zur Verfügung steht. Die einzige Möglichkeit, die für den Handel oder Transport zur Verfügung stehende Menge zu vergrößern, liegt darin, mehr Frachträume (mehr Schiffe) in die Inlands-Flotte aufzunehmen. Hierfür bauen oder bewegen Sie Schiffe von anderen Streitkräften auf der Karte in die Inlands-Flotte. Weitere Einzelheiten zu Einsatzmöglichkeiten Ihrer Inlands-Flotte in bezug auf den Handel finden Sie auf Seite 47.

Checkliste: Durchführung einer Übersee-Invasion

- Stellen Sie sicher, daß Sie eine Flotte in einer an die anzugreifende Provinz angrenzenden Seezone stationiert haben.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie mit dem Besitzer der Provinz bereits Krieg führen. Dieser Schritt ist nicht notwendig, wenn der Besitzer ein Stamm ist.
- Wählen Sie eine Flotte aus. Sie sollten nun ein weiß blinkendes Flotten-Icon auf der Hauptkarte und Bilder von Schiffen in der Werkzeugleiste sehen.
- Achten Sie darauf, daß alle Schiffe der Flotte mit Hilfe der Pfeile in der Werkzeugleiste ausgewählt sind. Normalerweise wird die gesamte Flotte automatisch ausgewählt, deshalb werden Sie wahrscheinlich keinen Gebrauch von den Pfeilen machen müssen.
- Plazieren Sie den Mauszeiger über den Küstengewässern der feindlichen Provinz. Klicken Sie, wenn der Mauszeiger die Form einer **Kanone** angenommen hat. Die Flotte bewegt sich auf einen Punkt nahe der Küste zu und wird mit einem Kanonen-Icon gezeigt, der Sie über die Einrichtung eines Brückenkopfes informiert.
- Stellen Sie sicher, daß Sie in irgendeiner Provinz Ihres Reiches, in der sich ein Hafen befindet, Bodentruppen stationiert haben. Beim nächsten Zug werden nur in Häfen stationierte Truppen einfallen können. Ihre Hauptstadt ist ein Hafen.

- Wenn Sie alles erledigt haben, was Sie sich für diesen Zug vorgenommen hatten, beenden Sie ihn. Sie können nicht im gleichen Zug, in dem Sie die Errichtung eines Brückenkopfes anordnen, eine Invasion durchführen.
- Wenn Sie sich den Schlachtbericht ansehen, vergewissern Sie sich, daß feindliche Aktionen Ihre Flotte weder beschädigt noch zerstört haben.
- Wählen Sie die Bodentruppen, die Sie einsetzen möchten, um in die feindliche Provinz einzufallen. Deren Bilder sollten in der Werkzeugleiste erscheinen. Wählen Sie mit Hilfe der Pfeile in der Werkzeugleiste eine Streitkraft der richtigen Größe aus. Flotten können für jeden Laderaum, den sie besitzen, ein Regiment stationieren.
- Der Angriff wird durch einen Klick auf die Zielprovinz mit den **gekreuzten Schwertern** ausgelöst. Ein roter Angriffspfeil, der Ihre Streitkräfte repräsentiert, erscheint über der Provinz.
- Die Schlacht gilt als entschieden, wenn Sie Ihren Zug beenden.

LANDSTREITKRÄFTE

Genauso wie Marineeinheiten und Spezialisten werden auch die Landstreitkräfte von der Landkarte aus gesteuert. Landstreitkräfte sind immer in Provinzen stationiert. Sie werden auf der Landkarte durch kleine Militärzelte angezeigt, die sich in der Nähe der jeweiligen Provinzstädte befinden.

Die Landstreitkräfte Ihrer Großmacht bestehen aus Armeen und Generälen. Es gibt im Spiel 30 verschiedene Typen militärischer Einheiten, die vier Epochen zugeordnet sind. In der ersten Spielepoche, ungefähr von 1500-1600 (50 Züge), können Sie lediglich die ersten sieben Armeetypen in Dienst stellen. Die Dauer der ersten Epoche variiert von Spiel zu Spiel und hängt davon ab, welchen Aufwand die Großmacht in ihre Militärforschungsprojekte steckt.

Gegen Mitte bis Ende des 16. Jh. bringen Sie und die anderen Großmächte Ihre Forschungsprojekte zum Abschluß. Alte Armeetypen werden dann nach und nach durch neue der gleichen Kategorie ersetzt und neue Armeetypen werden hinzugefügt. Sobald Ihr Imperium über einen neuen Typ, z.B. der leichten Kavallerie, verfügt, können Sie den entsprechenden älteren Armeetyp nicht mehr erstellen. Mit Hilfe des Armeebuchs können Sie ältere Armeen in der gleichen Kategorie auf den neuen Typ aufrüsten.

Um 1715 (65 weitere Züge) rüsten die Großmächte ihre Armeen für die dritte Epoche auf. Um 1780 (65 weitere Züge) befindet sich das Spiel mitten in der letzten Epoche. Sie endet, sobald jemand das Spiel gewinnt. Die Jahresangaben dienen nur als Anhaltspunkt. In manchen Fällen kann eine Großmacht beschließen, eine teure Technologie aus Epoche drei zu erforschen, bevor alle zur Epoche zwei gehörigen Technologien erforscht wurden. Die Erforschung und Entdeckung neuer Technologien hängt von den militärischen Zielen des Herrschers dieser Großmacht ab.

Den Landstreitkräften Befehle erteilen

Wenn Sie eine Garnison auswählen, so wird dies mit einem weißen blinkenden Umriß um die Garnison angezeigt. Die Einheiten der Garnison erscheinen in der Werkzeugleiste. Als ersten Schritt sollten Sie die Armeen, denen Sie Befehle erteilen wollen, in der Werkzeugleiste auswählen. Dabei wählen Sie Armeen nur dann aus, wenn Sie ihnen tatsächlich Marschbefehle erteilen wollen. Armeebefehle zur Verteidigung sind nicht nötig. Zurückbleibende Einheiten verteidigen Ihre Provinz im Ernstfall automatisch.

Normalerweise werden alle Einheiten der Garnison zum Marsch ausgewählt. Falls Sie nur einen Teil der Garnison bewegen wollen, können Sie die Pfeile neben den Einheiten in der Werkzeugleiste dazu benutzen, Armeen gezielt zu aktivieren.

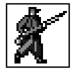
Wenn Sie einen Marschbefehl erteilen, bleiben die nicht ausgewählten Einheiten zurück. Die Pfeile in der Werkzeugleiste erlauben es Ihnen leider nicht, eine spezielle Armee einer Kategorie direkt auszuwählen.

Falls Sie eine solche spezifische Auswahl von Einheiten vornehmen wollen, können Sie das Truppenbuch benutzen. Siehe Seite 51. Damit können Sie zum Beispiel ein besonderes erfolgreiches Veteranenregiment der schweren Kavallerie gezielt auswählen und in den Angriff schicken.

Marschieren und Angreifen

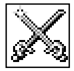
Es gibt mehrere Wege, ausgewählte Armeen auf der Landkarte zu bewegen. Der Mauszeiger zeigt die Art des Marschbefehls an, den ein Klick auf eine bestimmte Provinz auslösen würde.

Truppenstationierung




Wenn Sie eine Armee in eine angrenzende Provinz bewegen wollen, klicken Sie mit dem **marschierenden Soldaten** auf diese Provinz. Falls Sie die ausgewählte Armee über eine größere Distanz durch befreundete Provinzen bewegen wollen, ändert sich der Mauszeiger zu einer **Kutsche**. Gleiches gilt für Truppenbewegungen über Wasserflächen. Schiffe müssen nur dann eingesetzt werden, wenn Sie Wasser zum Angriff auf eine feindliche Provinz überqueren müssen.

Angriffe



Um in eine fremde Provinz einzumarschieren, müssen Sie dem Besitzer dieser Provinz zuerst den Krieg erklären. Dies gilt nicht, wenn die Provinz im Besitz eines Stammes ist. Obwohl Stämmen vor einem Angriff nicht der Krieg erklärt werden muß, geschieht es neuen Spielern häufiger, daß ihnen der Angriff auf einen Stamm verwehrt wird, da eine andere Großmacht über Investitionen in der betreffenden Provinz verfügt. Wird Ihnen der Angriff auf eine Provinz in Stammesbesitz nicht gestattet, liegt das wahrscheinlich daran. Dieses Problem läßt sich nicht durch Kriegserklärung an den Stamm lösen, da diese grundsätzlich nicht notwendig ist. Statt dessen müssen Sie der Großmacht den Krieg erklären, die in der betreffenden Provinz Land erworben hat.

Alle Einheiten in der benachbarten Provinz können über Land angreifen. Wenn Sie mit den **gekreuzten Schwertern** auf die Zielprovinz klicken, geben Sie den Befehl zum Angriff. Die gefährlichste Form der Truppenbewegung ist eine Landung – also ein Angriff, bei dem eine Wasserfläche überquert wird. Auf den ersten Blick gleicht eine Landung dem Einmarsch in eine Nachbarprovinz. Nachdem Sie mit Ihrer Flotte einen Brückenkopf errichtet haben, wählen Sie Bodentruppen aus und klicken mit den **gekreuzten Schwertern** auf die feindliche Provinz, in der Sie gelandet sind. Allerdings sind Ihre Armeen während des Zuges, in dem Sie die Landung angeordnet haben, dem Angriff durch feindliche Flotten ausgesetzt. Eine feindliche Flotte, die sich in der See um die Landezone *befindet oder dorthin bewegt* wird, wird sofort automatisch Ihre Landungsflotte angreifen. Falls dabei eines oder mehrere Ihrer Kriegsschiffe versenkt werden, wird ein Teil Ihrer Armee ertrinken. Weitere Informationen zum Errichten eines Brückenkopfes siehe Seite 49.

Werkzeugleiste für Armeen

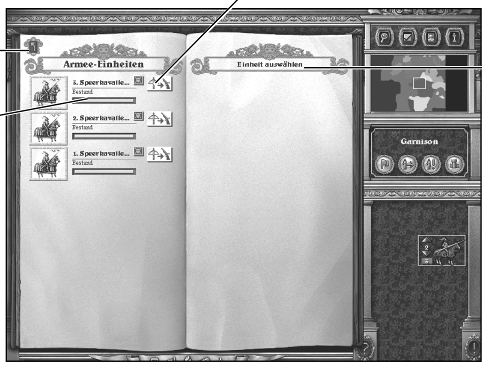


Der Button Garnisonsdetails anzeigen



Der erste Button der Werkzeugleiste für militärische Befehle zeigt ein Buch mit Detailinformationen über die ausgewählte Garnison an. Sie können dieses Buch auch einsehen, indem Sie direkt auf eine Garnison auf der Landkarte klicken.

Die Garnisonsanzeige zeigt den Zustand der ausgewählten Armee an. Die Anzeige umfaßt den Namen, den Gesundheitszustand und die Orden (Erfahrung) der einzelnen Armeen. Einzelne Armeen können Sie per Mausklick direkt an- bzw. abwählen. Wenn Sie eine Einheit anklicken, ändert sich ihr Status von Verteidigt zu Verfügbar. Dabei bedeutet Verfügbar, daß dieser Armee durch Klicken auf eine feindliche Nachbarprovinz der Angriff befohlen wird. Wenn Sie Einheiten in der Garnisonsanzeige auswählen, ändert sich entsprechend auch die Anzeige in der Werkzeugleiste rechts.



Mit Hilfe der Garnisonsanzeige können Sie außerdem verfügbare Einheiten aufrüsten. Wenn beliebige Aufrüstungsmöglichkeit besteht, ist im Buch neben der Einheit der Button Aufrüsten verfügbar. Mit Hilfe der Garnisonsanzeige können Sie Einheiten umbenennen. Klicken Sie dazu einfach auf den Namen.

Der Button Nächste Einheit



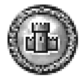
Mit dem zweiten Button gehen Sie von der aktuell ausgewählten Garnison weiter zur nächsten verfügbaren Einheit. Benutzen Sie diesen Button, wenn Sie einer Einheit erst zu einem späteren Zeitpunkt Befehle erteilen wollen.

Der Button Keine Anweisungen in diesem Zug



Der Button Fertig zeigt an, daß die ausgewählte Einheit ihre Aktivitäten in diesem Spielzug beendet hat. Die Einheit wird im Einheitenzyklus des nächsten Zuges wieder erscheinen. Sie können diesen Button benutzen, um eine Armee im Einheitenzyklus zu belassen, ohne sie zu bewegen.

Der Button Verteidigen



Wie der Befehl Fertig beendet auch der Button Verteidigen (Burg-Icon) den Zug der ausgewählten Einheit. Allerdings entfernt dieser Befehl die Armee auch für zukünftige Züge aus dem Einheitenzyklus. Sie können diesen Befehl benutzen, um Armeen zu stehenden Garnisonen zu machen. Wenn eine Garnison den Befehl zur Verteidigung hat, dann können Sie sie nur durch direktes Anklicken mit dem Mauszeiger oder Drücken der "**A**" -Taste (Alle Armee-Einheiten aufwecken) wieder auswählen und dem Einheitenzyklus hinzufügen.

Erfahrung

Während des Spiels sammeln Armeen Erfahrung, deren Grad durch Orden angezeigt wird. Erfahrung wird durch Teilnahme an kriegerischen Auseinandersetzungen gemacht. Üblicherweise erhält eine Armee einen Orden für drei gewonnene oder fünf verlorene Schlachten. Zieht sich ein Regiment jedoch ohne Kampf zurück, bleibt die gesammelte Erfahrung wesentlich geringer. Jeder Orden wirkt sich auf Feuerkraft, Einzelgefechtsstärke und Kampfmoral aus.

Erhält eine Armee einen Orden, erhöhen sich ihre Ausgangswerte für Feuerkraft und Einzelgefecht um den Faktor 1,1. Bei zwei Orden erhöhen sich die Werte entsprechend um 1,2. Die Höchstzahl an Orden pro Einheit ist vier.

Im Normalfall wird die Kampfmoral einer Einheit entsprechend den ihr zugefügten Schäden geschwächt. Während einer Schlacht wird dieser Wert auf der Gesundheitsanzeige der Einheit in grau angezeigt. Erhält eine Einheit Orden, verringert sich der erlittene Moralverlust wieder. Eine Armee mit vier Orden ist keinerlei Moralverlust mehr ausgesetzt.

Armeen und Technologie

Die folgende Tabelle zeigt, welche Technologien zur Aufrüstung eines Armeetyps in einer Epoche erforderlich sind.

TECHNOLOGIEN FÜR ARMEEAUFRÜSTUNG

Kategorie	*Erste Epoche*	*Zweite Epoche*	*Dritte Epoche*	*Vierte Epoche*
Leichte Infanterie	Bauernsoldaten	Kaliverträger *Verbesserte Infanterietaktiken*	Plänkler *Frühe Gewehre*	Scharfschützen *Gewehre mit großer Reichweite*
Infanterie	Pikeniere	Hellebardiere *Verbesserte Eisen-waffen*	Infanterie *Bajonett*	Schützeninfanterie *Nadelwaffen*
Schwere Infanterie	Arkebusiere	Musketiere *Verbesserte Arbeitskraft*	Grenadiere *Sprengstoffe*	Gardeinfanterie *Eliteausbildung*
Armbrustschützen	Armbrustschützen	Keine Einheit verfügbar	Keine Einheit verfügbar	Keine Einheit verfügbar
Leichte Kavallerie	Knappen	Kosaken *Steppenreiter Reiter*	Husaren *Husaren*	Aufklärer *Aufklärung*
Speerkavallerie	Ritter	Lanzenträger *Geordnete Regimenter*	Keine Einheit *verfügbar*	Keine Einheit *verfügbar*
Schwere Kavallerie	Keine Einheit verfügbar	Arkebusiere *Verbesserte Kavallerie-taktiken*	Kürassiere *Verbesserte Kavallerie-waffen*	Karabinerkavallerie *Automatik-Kavallerie-karabiner*
Leichte Artillerie	Keine Einheit *verfügbar*	Berittene Artillerie *Berittene Artillerie*	Leichte Artillerie *Artillerietaktiken*	Feldartillerie *Feldartillerie*
Schwere Artillerie	Kanone	Königliche Artillerie *Belagerungs-taktiken*	Schwere Artillerie *Schwere Artillerie*	Belagerungsartillerie *Qualitätsstahl*

ARMEETYPEN

In diesem Abschnitt wird erläutert, welche Armeen in bestimmten Fällen am besten eingesetzt werden. Dies hängt vom Kampfgegner sowie davon ab, ob ein Angriff oder eine Verteidigung stattfinden soll. Es ist wichtig, die Fähigkeiten der verschiedenen Armeetypen zu kennen, auch dann, wenn Sie automatische Schlachtentscheidung wählen. Die automatische läuft nach den gleichen taktischen Regeln wie die manuelle Schlachtentscheidung ab, mit dem Unterschied, daß beide Seiten vom Computer gesteuert werden. Da Sie das Kampfgeschehen nur über die Ausstattung Ihrer Streitkräfte beeinflussen können, sollten Sie nur solche Armeen einsetzen, welche die gestellte Aufgabe auch bewältigen können. Detaillierte Informationen zu den Fähigkeiten der einzelnen Einheiten finden Sie in der Tabelle auf Seite 56.

Leichte Infanterie



Bauernsoldaten sind in der Schlacht praktisch nutzlos, allerdings billig zu erstellen. Die drei Typen leichter Infanterie (Kaliverträger, Plänkler und Scharfschützen) benutzen das Terrain als Deckung und nehmen daher unter Feuer geringere Verluste hin. Sie sind sehr gut dazu geeignet, das Feuer eingegrabener Verteidiger auf sich zu ziehen und damit nachfolgenden Einheiten ein relativ ungestörtes Vorrücken zu erlauben.

Reguläre Infanterie



Die ersten beiden Einheiten, Pikeniere und Hellebardiere, sind in frühen Spielphasen nützlich, besonders im Einsatz gegen Stämme. Aufgrund ihrer mangelnden Fähigkeit zum Angriff über größere Entfernung sind sie beim Angriff auf Forts nutzlos, es sei denn, deren Verteidiger nehmen einen Ausfall vor. Dies ist der Fall, wenn die Verteidiger die Festungsanlagen freiwillig zum Angriff verlassen. Die Stärke dieser Einheiten liegt im Einzelgefecht, weshalb sie zum Schutz von gefährdeten Truppenteilen eingesetzt werden sollten. Mit der Entwicklung des Bajonetts erwirbt die Infanterie zusätzlich zum Einzelgefecht die Fähigkeit zum Angriff auf größere Entfernung (eine Muskete).

Schwere Infanterie



Die ersten beiden Typen schwerer Infanterie, Arkebusiere und Musketiere, sind wegen ihrer schweren primitiven Feuerwaffen beide eher langsam. Bei geschicktem Einsatz können sie durchaus effektiv sein, sollten allerdings durch Pikeniere und Hellebardiere, oder bei Einkesselung, durch Kavallerie geschützt werden. Wie andere mit Feuerwaffen bestückte Armeen können diese Einheiten auf Verteidiger feuern, die auf der Fortmauer stehen, jedoch nicht hinter die Mauern schießen. Die späteren schweren Infanterieeinheiten Grenadiere und Gardeinfanterie sind zwar teuer, jedoch sehr nützlich. Erstellen Sie sie, sobald Sie es sich leisten können. Sie verfügen über gute Fähigkeiten zum Einzelgefecht und Angriff über weite Entfernung.

Armbrustschützen



Armbrustschützen gehören zu den wenigen Einheiten aus Epoche 1, die über weite Entfernung kämpfen können. Außerdem sind sie relativ günstig zu erstellen. Wenn Sie in einer frühen Spielphase ein Fort angreifen müssen, sind diese Einheiten am besten geeignet. In ausreichender Zahl auf den Mauern postiert, können Armbrustschützen sogar Artillerie zerstören, wenn davon nur eine Einheit vorhanden ist. Da diese Einheit jedoch nicht aufrüstbar ist, sollten Sie sich nie ausschließlich auf sie verlassen. Wenn Sie keine Artillerie und andere Fernkampfeinheiten entwickeln, sind Sie hilflos, sobald die Entwicklung neuer Militärtechnologien Ihre Armbrustschützen überflüssig macht.

Leichte Kavallerie



Die leichte Kavallerie ist in allen vier Epochen dazu geeignet, das Gelegenheitsfeuer feindlicher Kanonen oder Truppen auf sich zu lenken, so daß Ihre anderen Streitkräfte ungehindert vorrücken können. Die leichte Kavallerie zieht sich dann zurück und kann zu einem anderen Zeitpunkt wieder eingesetzt werden. Der Einsatz früher Typen dieser Einheit gegen Forts ist nutzlos, da die Fortverteidiger kaum auf Angreifer schießen werden, die ihnen nicht gefährlich werden können. Spätere leichte Kavallerieeinheiten (Husaren und Späher) haben Feuerwaffen und können auch dazu verwendet werden, das Feuer von Forts auf sich zu lenken, da sie auf den Mauern postierte Verteidiger angreifen können.

Speerkavallerie



Ritter und Lanzenträger sind in frühen Spielphasen in mancherlei Hinsicht ideal. Sie haben hohe Einzelgefechtskraft gekoppelt mit hoher Geschwindigkeit (besonders Lanzenträger). Stämme haben gegen Speerkavallerie wenig Chancen, und auch gut bestückte Stammesstreitkräfte können von mengenmäßig schwachen Kavallerieeinheiten besiegt werden. Da Lanzenträger nicht aufrüstbar sind, sind sie im späteren Spielverlauf nur begrenzt einsetzbar. Forts können sie nichts anhaben. In manchen Fällen können sie zum Zersprengen von Verteidigern dienen, die einen Ausfall zum Angriff auf die belagernde Artillerie durchführen. Besser für diese Aufgabe ist allerdings die schwere Kavallerie geeignet.

Schwere Kavallerie



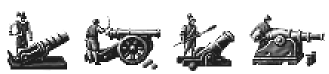
Im Einzelgefecht ist die spätere schwere Kavallerie (Kürassiere, Karabinerkavallerie) unschlagbar. Alle drei Einheiten dieses Typs verfügen über die Fähigkeit zum (Karabiner) Angriff über weite Entfernung. Wenn ein Fort durch vorherige Schlachten zerstört wurde und der Kampf auf offenem Gelände stattfindet, ist die schwere Kavallerie das effektivste Mittel, um Ihre Feinde zu schlagen. Verwenden Sie sie vor allem zum Schlagen feindlicher leichter Artillerie. Sie ist außerdem dazu geeignet, feindliche Truppen aufzuscheuchen, zu verfolgen und auszulöschen.

Leichte Artillerie



Leichte Artillerie wird in mancher Hinsicht der wichtigste Einheitentyp im Spiel, sobald alle Provinzen, auf die Sie es abgesehen haben, befestigt sind. Anders als die schwere Artillerie, können sich diese Einheiten in einem Spielzug bewegen und gleichzeitig schießen. Sie können sich also einem Fort nähern und ihm während des Vorrückens bereits Schaden zufügen. Wie jede Artillerie, können sie auch über die Mauer hinwegschießen und damit in Deckung befindliche feindliche Truppen treffen. Auch die Mauer selbst kann beschossen werden. Die leichte Artillerie hat zwei Nachteile. Da zur Verteidigung von Forts schwere in Stellung befindliche Kanonen eingesetzt werden, befindet sich die leichte Artillerie oft schon in feindlicher Reichweite, bevor sie zurückschießen kann. Außerdem kann der leichten Artillerie Schaden zugefügt werden. Ein oder zwei Treffer einer schweren Kanone können sie vollständig zerstören. Wenn Sie also ein Fort angreifen, sollten Sie mit mehr Einheiten leichter Artillerie anrücken, als an feindlichen Verteidigungseinheiten auf dem Fort vorhanden sind.

Schwere Artillerie



Verteidigung ist der beste Einsatzbereich für schwere Artillerie, denn diese Einheit ist langsam und kann sich in einem Zug nicht bewegen und gleichzeitig schießen, was beim Vormarsch gegen feindliche Truppen ein Nachteil ist. Bei der Verteidigung ist sie allerdings unschlagbar. Im Normalfall hat sie von allen Einheiten auf dem Schlachtfeld die höchste Reichweite und Zerstörungskraft. Da sie eher stationär eingesetzt wird, sind Angreifer gezwungen, in ihre Richtung vorzurücken, was so manchen Angriff zum Erliegen bringen kann.

Fähigkeiten der Armeen

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Eigenschaften aller Armeetypen.

Regiment	*Feuerkr.*	*Einzelgef.*	*Reichw.*	*Verteid.*	*Geschw.*
Bauernsoldaten	0	3	1	3	3
Pikeniere	0	5	1	5	3
Arkebusiere	5	1	3	3	2
Armbrustschützen	3	1	4	2	3
Knappen	0	4	1	4	6
Ritter	0	6	1	6	4
Kanone	8	1	5	2	2
Kaliverträger	3	2	5	5	4
Hellebardiere	0	7	1	6	4
Musketiere	7	2	4	4	3
Kosaken	0	5	1	5	8
Lanzenträger	0	8	1	5	6
Arkebusiere	2	6	3	5	6
Feldartillerie	5	2	7	2	3
Königliche Artillerie	9	2	8	2	2
Plänkler	4	3	5	6	6
Infanterie	7	7	5	5	4
Grenadiere	10	8	5	5	4
Husaren	2	8	3	6	11
Kürassiere	5	13	3	5	9
L. Artillerie	8	3	9	3	4
S. Artillerie	13	2	10	2	3
Scharfschützen	5	4	7	7	7
Schützeninfanterie	9	9	6	6	4
Gardeinfanterie	12	10	6	6	4
Aufklärer	5	11	5	6	11
Karabiniere	7	17	5	5	9
Feldartillerie	10	3	11	4	5
Belagerungsgeschütze	17	2	12	3	3

Feuerkr. ....Ausgangswert für Feuerkraft einer Armee

Einzelgef. ....Einzelgefechtsstärke: nur von Bedeutung, wenn Angreifer nah am Angriffsziel ist.

Reichw. ....Reichweite: maximale Anzahl Terrainfelder, über die Einheit schießen kann. In Stellung gebrachte Artillerie feuert ein Terrainfeld weiter als die schwere Artillerie der betreffenden Epoche.

Verteid. ....Widerstandskraft einer Armee gegen feindliches Feuer. Der Referenzwert zur Ermittlung der tatsächlichen Stärke ist 9, d.h. je näher der Wert an dieser Zahl liegt, desto widerstandsfähiger ist die Einheit. Beispiel: eine Armee mit einer Widerstandskraft von 7 ist doppelt so gut wie eine mit dem Wert 5.

Geschw. ....Anzahl der Felder, um die eine Armee auf dem Schlachtfeld in einem Zug vorwärtsrücken kann.

Artillerie in Stellung

Jedes in IMPERIALISMUS II gebaute Fort ist mit einer in Stellung gebrachten Artillerie ausgestattet. Die Kanonenanzahl wächst mit der Größe des Forts. Sie müssen die Kanonen nicht erstellen. Sie erscheinen automatisch am Fort, sobald es in der betreffenden Provinz zu einer Schlacht kommt. Wenn Sie eine Technologie erworben haben, die zur Verbesserung der Artillerie in Stellung führt, wird die Aufrüstung automatisch in all Ihren Forts durchgeführt. Im Gegensatz zu anderen Einheiten kann die Artillerie in Stellung nicht bewegt werden. Wird sie bei einem Angriff zerstört, wird das Fort um eine Stufe zurückgesetzt, auch dann, wenn die Angreifer die Schlacht nicht gewonnen haben. Bei der Berechnung der Truppenstärke werden diese Einheiten nicht mitgezählt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Taktische Schlachten" auf Seite 59.

Zu Beginn des Spiels ist die Artillerie in Stellung die stärkste Kampfeinheit. Im Verlauf des Spiels ist sie den besten aktuell verfügbaren schweren Artillerieeinheiten normalerweise eine Epoche voraus. Beispiel: Zu Beginn des Spiels ist die beste schwere Artillerie die Kanone. Die Artillerie in Stellung entspricht während dieser Epoche der königlichen Artillerie, welche der Kanone um eine Epoche voraus ist.

Im Einzelfall hängt dies natürlich von den Forschungsaktivitäten der Großmächte ab. Die Entwicklung neuer Technologien führt zwar zur Verbesserung der schweren Artillerie, das gleiche gilt jedoch auch für alle Artillerieeinheiten in Stellung. Da die Aufrüstung der Artillerie in Stellung wichtig ist und nichts kostet, sollten Sie zuerst Technologien für diese Einheit erforschen, besonders wenn Sie Ihre Verteidigung aufbauen müssen. Zu Beginn des Spiels können alle Großmächte Forts der Stufe 1 mit einer Kanone in Stellung errichten. Alle Stellungsgeschütze haben die Qualität der königlichen Artillerie. Aufgerüstete Forts verfügen über mehr Kanonen. Länder mit Stellungsartillerietechnologie verfügen über stärkere Kanonen.

ARTILLERIE IN STELLUNG UND FORTS

Entwicklung	*Vorteile*	*Erforderliche Technologie*
Forts Stufe 2 (von Ingenieur zu erstellen)	Stärkere Mauer, 1 weitere Stellungskanone (insges. 2)	*Bergbau*
Schwere Artillerie in Stellung	Ges. königl. Artillerie automat. Aufrüstung	*Schwere Artillerie in Stellung*
Belagerungskanonen in Stellung	Ges. schwere Artillerie automat. Aufrüstung	*Belagerungskanonen in Stellung*
Forts Stufe 3 (zu erstellen von Ingenieur, Stahl erforderlich)	Stärkere Mauer, 1 weitere Stellungskanone (insges. 3)	*Moderne Forts*

Weitere Informationen zur Artillerie in Stellung finden Sie auf Seite 57.



Steppenreiter rekrutieren
Verbesserungen in Haltung und Aufzucht von Viehherden erlaubt die Rekrutierung und Ausbildung von Steppenreitern. Diese schnellen Kosakeneinheiten werden als Spähtrupps und zur Demoralisierung der Feinde eingesetzt. Aus diesen Einheiten wird sich später leichte Kavallerie entwickeln.

SCHLACHTEN

Dieser Abschnitt enthält alle Informationen zum Einsatz und zur Führung Ihrer Streitkräfte. Hier können Sie festlegen, ob Sie die Schlachten taktisch führen wollen oder ob der Computer diese Aufgabe für Sie übernimmt.

Festlegung der Kriegsführung

Im Bildschirm Spieloptionen, den Sie über die Landkarte aufrufen, legen Sie fest, ob Sie die Schlachten des Landkriegs auf strategischer Ebene oder auf den taktischen Schlachtfeldern führen. Stellen Sie im Bildschirm Spieloptionen für die taktische Option bei Schlachten Manuell ein. Zur Auswahl der strategischen Option stellen Sie Automatisch ein. Bei Auswahl der Option Manuell können Sie auch noch auf dem Schlachtfeld entscheiden, ob Sie die taktischen Kämpfe selbst führen wollen oder das dem Computer überlassen. Auch wenn Sie dem Computer die Steuerung für einen Teil der Schlacht übertragen, können Sie sie jederzeit wieder übernehmen. Unabhängig vom Ausgang der Schlacht gelten für alle Schlachten die gleichen Regeln, wobei Ihre Ergebnisse nach dem Kampf im Schlachtbericht erscheinen.

In Netzwerkspielen, bei denen die taktische Option nicht zur Verfügung steht, kann die strategische Kriegsführung die Wartezeiten zwischen den Zügen drastisch verkürzen.

Strategische Auflösung

Die Kampfwerte in der taktischen Tabelle auf Seite 56 sind ein guter Anhaltspunkt für alle Arten der Kampfauflösung. Der Computer löst die Schlachten mit den gleichen Schlachtfeldern und Regeln, die beim taktischen Spiel zur Anwendung kommen. Der einzige Unterschied zwischen der taktischen und der strategischen Spieloption besteht im Einsatz des menschlichen Verstands.

Wenn Sie mit der taktischen Option gut vertraut sind, werden Sie vielleicht feststellen, daß der Computer bei der strategischen Option die Streitkräfte nicht so effektiv einsetzt wie Sie. Bei der strategischen Option empfiehlt es sich, mit einer etwas größeren Streitmacht anzugreifen.

Taktische Schlachten

Taktische Schlachten werden Zug um Zug ausgetragen und können zur Auflösung jederzeit an den Computer übertragen werden. Selbst wenn der Computer die Schlacht für Sie führt, müssen Sie im Bildschirm Schlachtfeld zusehen, wie sich die Einheiten bewegen und Feuer aufeinander abgeben, bis eine Seite den Sieg davongetragen hat. Ausführliche Informationen zur Führung einer taktischen Schlacht finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Initiative

Schlachten finden zwischen zwei Zügen statt. Nachdem alle Großmächte Ihre Truppen bewegt und ihren Zug beendet haben, finden alle militärischen Angriffe gleichzeitig statt. Wenn Befehle allerdings einander widersprechen, z.B. mehrere Schlachten finden in derselben Provinz statt, so werden diese Schlachten nacheinander abgewickelt. Die Reihenfolge der Schlachten hängt von der militärischen Initiative der beteiligten Truppen ab. Dies hängt von der Zusammensetzung der Armee und der Erfahrung des Anführers ab. Diese Regeln gelten immer, unabhängig davon, ob Schlachten taktisch oder strategisch ausgetragen werden.

Beispiel: Initiative einer Armee

Nehmen wir an, daß sowohl England als auch Spanien gleichzeitig in eine Provinz Frankreichs einmarschieren wollen. Die beiden Armeen werden verglichen und es stellt sich heraus, daß Spanien über mehr Kavallerie und einen besseren Anführer verfügt. Die spanische Armee hat also die größere Initiative und wird daher zuerst einmarschieren. Nehmen wir weiter an, daß die Spanier die Franzosen schlagen.

Falls nun die Engländer mit Spanien im Frieden oder sogar mit Spanien verbündet sind, dann wird die englische Invasion nicht stattfinden, da die besagte Provinz mittlerweile zu Spanien gehört. Befinden sich die Engländer allerdings im Krieg mit Spanien, so werden sie die Provinz angreifen - mit dem zusätzlichen Vorteil, daß die spanische Armee bereits durch die Schlacht mit den Franzosen geschwächt ist.

Fehlgeschlagene Attacken und Armeen auf dem Rückzug

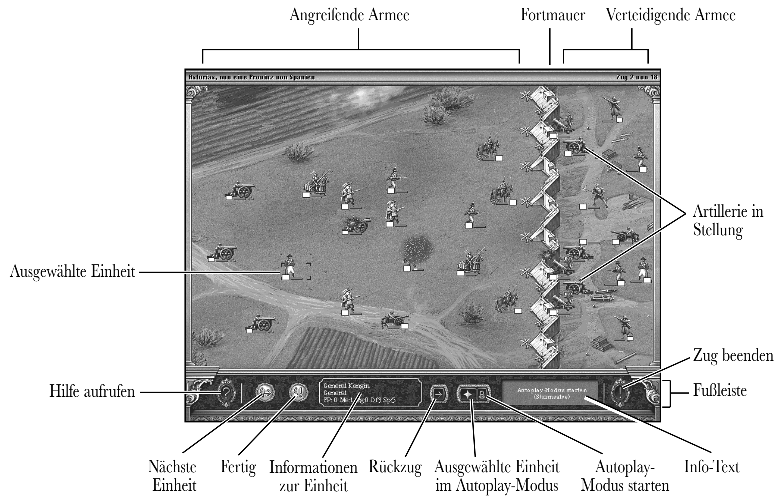
Es kann immer wieder einmal vorkommen, daß sich Ihre Armee nach einem Angriff auf ein stark befestigtes Fort zurückziehen muß. Vor einem Angriff ist es am besten, eine Provinz auszukundschaften, um die Kräfte zu vergleichen und das mögliche Ergebnis besser einzuschätzen. Sollten sich Ihre Streitkräfte ohne einen Angriff zurückziehen, werden sie keine Verluste erleiden. Allerdings wird ihre Kampfmoral sinken, die noch weiter abnimmt, wenn ihnen wiederholt befohlen wird, einen überlegenen Gegner anzugreifen.

Taktische Schlachten - Grundlagen

Taktische Schlachten bieten Ihnen die beste Gelegenheit, den Gegner vernichtend zu schlagen. Sie können diese Option jederzeit im Bildschirm Spieloptionen ausschalten. Wenn Sie sich auf dem taktischen Schlachtfeld befinden, können Sie sich dem Kampf nicht entziehen. Allerdings können Sie dem Computer das Kommando übergeben, so daß Sie sich das Kampfspektakel anschauen.

Taktische Schlachten finden auf einem eigenen Bildschirm statt, dem taktischen Schlachtfeld. Es sind immer zwei Nationen an einer Schlacht beteiligt. Die Nation, die in eine Provinz eindringt, ist der Angreifer und die Nation, deren Armee bereits in der Provinz stationiert ist, der Verteidiger. Bei jeder Schlacht wird die Herrschaft über eine Provinz ermittelt. Allerdings können in der gleichen Provinz mehrere Schlachten während eines Zugs stattfinden. Bitte beachten Sie die oben bei Initiative gegebene Erläuterung.

Sobald sie sich auf dem Schlachtfeld befinden, werden die Regimenter nicht als Teil einer Armee, sondern als eigenständige Einheiten geführt.



Truppenstationierung

Bei Schlachtbeginn wird ein Dialogfeld mit einer kleinen Karte angezeigt, auf der verzeichnet ist, wo auf der Welt diese Schlacht stattfindet. Über dieses Dialogfeld können Sie die Verlegung von Einheiten selbst vornehmen oder diese Aufgabe dem Computer übertragen. Wenn Sie Ihre eigenen Streitkräfte verlegen, werden grüne Punkte auf dem Schlachtfeld angezeigt, die Sie darüber informieren, wo Sie Ihre Truppen in Stellung bringen können. Klicken Sie auf den grünen Pfeil, um ein Regiment an diesem Standort zu stationieren. Um die Stationierung rückgängig zu machen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Einheit. Wenn ein roter Pfeil angezeigt wird, klicken Sie auf die Einheit.

Gefechte im Rundensystem: Verwendung der Mauszeiger

Sobald beide Seiten Ihre Streitkräfte in Stellung gebracht haben, darf der Angreifer als erster ziehen. Genauso wie bei der Landkarte gibt es einen Einheitenzyklus, der jede Einheit nacheinander auswählt. Allerdings können Sie Ihre Einheiten in jeder von Ihnen gewünschten Reihenfolge bewegen.

Andere Einheit auswählen

Um eine Einheit entgegen der angezeigten Reihenfolge auszuwählen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Einheit und klicken Sie darauf, wenn der **kleine Flaggen- und Pfeil-**Mauszeiger angezeigt wird.

Einheiten bewegen

Auf der Karte werden kleine Punkte (entweder rot oder grün) um die ausgewählte Einheit herum angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Punkt und klicken Sie, wenn der **Soldatenzeiger** angezeigt wird. Die ausgewählte Einheit wird sofort an den neuen Standort verlegt. Die grünen Punkte markieren Bereiche, die derzeit sicher sind. Allerdings kann der Feind, wenn er mit dem Zug dran ist, diese Zonen angreifen. Rote Punkte markieren Bereiche, die nicht sicher sind, weil sie vom Feind angegriffen werden können.

Geordneter Angriff und Einzelgefecht

Wenn sich Ihre Einheit in Reichweite der Feuerwaffen oder Kanonen eines Feindes befindet, wird ein Zeiger mit einem **Fadenkreuz** über der gegnerischen Einheit angezeigt. Wenn Ihre Einheit bereits das Feuer eröffnet hat, wird eine **entladene Kanone** angezeigt. Wenn Sie sich in der Nähe eines Feindes befinden, werden **gekreuzte Schwerter** (Einzelgefecht) über der gegnerischen Einheit angezeigt. Durch einen Klick auf die gegnerische Einheit wird der Angriff eröffnet.

Verwendung der Fußleiste

In der Fußleiste sehen Sie Informationen über das ausgewählte Regiment im Feld, das von einer goldenen Linie eingefaßt ist. Wenn Sie den Mauszeiger über die anderen Gegenstände auf dem unteren Balken oder der Karte bewegen, werden im grauen Feld weitere Informationen angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger über die gegnerischen Einheiten, um eine bessere Vorstellung davon zu erhalten, welchen Feind Sie zuerst angreifen sollten.

Zwischen Einheiten wechseln: Button Nächste Einheit



Wenn Sie mit dem Zug dran sind, klicken Sie auf diesen Button, um zwischen allen freundlichen Einheiten zu wechseln.

Zug einer Einheit beenden: Button Spielzug der Einheit beenden



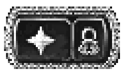
Mit dem Button Spielzug der Einheit beenden beenden Sie den Zug einer ausgewählten Einheit. Wenn Sie Munition einsparen oder nur einen Teil Ihrer Bewegungspunkte bewegen wollen, klicken Sie hier, um mit der nächsten Einheit im Spiel fortzufahren. Sobald die Einheit fertig ist, kann sie während dieses Zugs nicht noch einmal ausgewählt werden.

Rückzug



Mit dem Button Alle Einheiten zurückziehen geben Sie **allen** Ihren Truppen und nicht nur der ausgewählten Einheit den Befehl zum Rückzug. Dies ist nur sinnvoll, wenn die Schlacht verloren ist und Sie einige wertvolle Regimenter retten wollen.

Autoplay



Ein Klick auf den kleinen Button mit dem Stern bewirkt, daß die Bewegung der ausgewählten Einheit vom Computer gesteuert wird. Wenn Sie die ganze Schlacht auf diese Art und Weise führen wollen, klicken Sie einfach auf den daneben angezeigten **Schloß**-Button. Sie können die Steuerung wieder übernehmen, wenn Sie erneut auf diesen **Schloß**-Button klicken.

Kampfmoral und Generäle



Für jedes Regiment auf dem Schlachtfeld wird ein grüner Balken für das Schadensausmaß angezeigt. Die Länge dieses Balkens zeigt Ihnen an, wie viele Truppen des Regiments ungefähr noch Feuer abgeben können. Wenn das Regiment beschossen wird, wird der Balken teilweise grau bzw. rot. Wenn der Balken kein Grün mehr anzeigt, ist die Einheit kampfunfähig. Ist sie umzingelt, wird sie sich ergeben. Ansonsten wird sie so schnell wie möglich vom Schlachtfeld fliehen.

Rückzug ist manchmal die beste Entscheidung für ein Regiment. Zumindest überlebt sie, um zu einem anderen Zeitpunkt wieder in den Kampf zu ziehen.

Die Länge des roten Balkens zeigt Ihnen an, in welchem Umfang die Truppen dieses Regiments (in dieser Schlacht) permanent außer Gefecht gesetzt sind. Diese Truppen wurden getötet, sind verwundet oder fliehen vom Schlachtfeld. Ist ein Balken vollkommen rot (kein Grau), ist das Regiment vollkommen zerstört und kann auch nicht wiederhergestellt werden.

Die Länge des grauen Balkens zeigt Ihnen an, in welchem Umfang die Truppen noch einsatzfähig sind, aber aufgrund schlechter Kampfmoral nicht mehr kämpfen. Ein General kann diese Truppen wieder in die Schlacht führen.

Die Länge des grünen Balkens zeigt Ihnen an, in welchem Umfang die Truppen dieses Regiments tatsächlich noch einsatzfähig sind und ihre Waffen beim Angriff des Regiments verwenden können. Die Feuerkraft eines angeschlagenen Regiments (geordneter Angriff und Einzelgefecht) wird immer durch einen Multiplikator beeinflußt, der dem Prozentsatz der noch einsatzbereiten Kräfte entspricht. Bei einer angeschlagenen Einheit ist nicht nur die Wahrscheinlichkeit eines Untergangs höher, sie ist auch beim Angriff schwächer.

Die meisten Regimenter werden fliehen, bevor sie vollständig aufgerieben sind. Generäle können benutzt werden, um dies zu verhindern. Ist ein General Teil einer aktiven Einheit, bewegen Sie ihn in die Nähe Ihrer angeschlagenen Regimenter und klicken Sie auf den General. Die Kampfmoral wird bei allen Einheiten in der Nähe des Generals in Abhängigkeit von seinen Fähigkeiten wiederhergestellt.

Übermäßige Präsenz des Generals kann geschwächte Regimenter auslöschen, da sie durch weiteres Verbleiben auf dem Schlachtfeld der Vernichtung ausgesetzt sind. Sie sollten Regimenter, die fast vollständig aufgerieben sind, lieber fliehen lassen.

Die Zuteilung von Generälen hängt von der Größe der Regimenter und Armeen ab und erfolgt automatisch.

Gelegenheitsfeuer

Eines der wichtigsten Konzepte auf dem taktischen Schlachtfeld ist das Gelegenheitsfeuer. Sobald Sie das zugrundeliegende Prinzip begriffen haben, können Sie mit großer Sicherheit vorhersagen, was Ihr Gegner tun wird.

Das Prinzip besteht im wesentlichen darin, daß eine Einheit, die während ihres Zugs (oder während des ersten Zugs eines Angreifers, wenn es sich um einen Verteidiger handelt) auf das Feuern verzichtet, das Feuer zu einem beliebigen Zeitpunkt im Verlauf des Zugs eines anderen Spielers eröffnen kann. Anhand des kleinen farbigen Felds neben jeder Einheit können Sie mit einem Blick feststellen, welche Einheiten auf dem Schlachtfeld derzeit über ihre volle Feuerkraft verfügen. Ein weißer Rand um das Feld bedeutet, daß die Einheit ihr Feuer für eine bessere Gelegenheit aufgespart hat.

Eine Gelegenheit ist immer dann gegeben, wenn sich eine Einheit während der Bewegung des anderen Spielers in Schußweite befindet und während dieses Zugs angreifen kann. Wenn Sie also Ihre Regimenter bewegen, heißt das, daß die Gegner, die ihr Feuer aufgespart haben, auf sie schießen können. Wenn Ihr Gegner mit seinem Zug an der Reihe ist, können Ihre Einheiten automatisch das gleiche tun.

Sollten sich keine Einheiten mit einem Angriffspotential als mögliche Ziele darbieten, kann das Gelegenheitsfeuer auf andere Einheiten gerichtet werden. Dieser Fall tritt vor Beginn des neuen Zugs ein, wenn der andere Spieler seinen Zug beendet hat.

Nicht befestigte Provinzen

Der Angriff

Die beste Angriffsmethode ist die Konzentration Ihres Feuers auf eine kleine Gruppe Verteidiger. Benutzen Sie leichte Kavallerie und Infanterie um das Feuer auf sich zu ziehen, und bewegen Sie danach Ihre schweren Regimenter (schwere Infanterie und Kavallerie), um die Verteidigungslinie des Feindes zu durchbrechen. Benutzen Sie Ihre Artillerie, um die besten Regimenter des Gegners zu beschießen, bevor diese auf Ihre schweren Truppen stoßen. Die wichtigste Regel besteht darin, Ihre gesamte Stärke (soweit wie möglich) auf einen Gegner zu konzentrieren, bis diese Einheit außer Gefecht gesetzt ist.

Provinzen verteidigen

Auch wenn keine Befestigungen vorhanden sind, müssen Sie Ihre Streitkräfte bei der Verteidigung aktiv einsetzen. Versuchen Sie, die Artillerie des Gegners außer Gefecht zu setzen und sparen Sie sich Ihr Artilleriefeuer für die schweren Truppen des Gegners auf. Seien Sie auch bereit, sich zurückzuziehen, falls dies notwendig wird, um Ihre Regimenter zu retten. Bei Ihrer Hauptstadtprovinz sollten Sie das natürlich nicht tun.

Belagerungen und Befestigungen

In IMPERIALISMUS II ist der größte Teil der Alten Welt befestigt. Deswegen müssen Sie sich von Spielbeginn an spezieller Strategien für erfolgreiche Attacken bemühen. Im Spielverlauf werden auch die wichtigsten Provinzen in der Neuen Welt von den Großmächten befestigt.

Wirkung und Kosten von Forts

Im Vergleich zu ihrem Schutzvorteil ist der Bau von Forts relativ günstig. Ein Fort auf der Stufe 1, das gleich zu Beginn des Spiels gebaut werden kann, kostet drei Bauholz und drei Bronze. Für ein Fort der Stufe 2 benötigen Sie Bergbautechnik sowie vier Bauholz und vier Bronze. Für ein Fort der Stufe 3 benötigen Sie fünf Stahl und fünf Bauholz. Außerdem kann es erst dann errichtet werden, wenn die Großmacht im Besitz moderner Fortbautechnik ist. Die Forts werden von den Ingenieuren immer auf Stadtgrund errichtet, den es in jeder Provinz gibt.

Schutz der Mauern

Die Mauern eines Forts bieten vollkommenen Schutz gegen Einheiten ohne Kanonen. Angreifer mit Feuerwaffen können nur die Verteidiger angreifen, die sich auf der Mauer befinden (neben einer Mauer auf dem Schlachtfeld). Die Artillerie des Angreifers kann alles in einem Fort beschießen. Der Schadensumfang bei allen Angriffen auf die Verteidiger in einem Fort (mit Artillerie oder Feuerwaffen) hängt von der Stufe des Forts ab.

Je höher die Stufe des Forts, um so wirksamer ist der Schutz für die auf der Mauer stationierten Regimenter. Der zugefügte Schaden wird um einen bestimmten Prozentsatz verringert, der von der Stufe des Forts abhängt. Regimenter, die Sie hinter den Wänden eines Forts postieren (die also nicht direkt die Wand des Forts verteidigen), können nur von feindlicher Artillerie angegriffen werden. Allerdings kann auch nur Ihre Artillerie über die Wände des Forts hinwegschießen. Die Verlegung von Nicht-Artillerie-Einheiten an diesen Ort, um sie zu schützen, ist eine fragwürdige Strategie, außer Ihr Gegner verfügt über keine Artillerie.

Bonus für Reichweite

In Stellung gebrachte Artillerie, die in ein Fort integriert ist, erzielt durch das vorher festgelegte Schußfeld und die erhöhte Position auf der Mauer eine höhere Reichweite. Dies gilt nur für in Stellung gebrachte Artillerie.

Artillerie in Stellung

Die Stärke der in einem Fort in Stellung gebrachten Artillerie hängt von der Entwicklungsstufe der in Stellung gebrachten Artillerie und nicht von der Stufe oder der Technik des Forts ab. Allerdings hängt die Anzahl der in Stellung gebrachten Kanonen von der Stufe des Forts ab. Ein Fort auf Stufe 1 verfügt immer über eine in Stellung gebrachte Kanone. Ein Fort der Stufe 2 verfügt über zwei in Stellung gebrachte Kanonen und ein Fort der Stufe 3 über drei in Stellung gebrachte Kanonen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 57.

Tore von Forts

Jedes Fort verfügt über drei Tore, durch die Ihre Einheiten Ausfälle vornehmen und auf das Schlachtfeld vordringen können. Durch das Tor können sich diese Einheiten auch wieder vom Schlachtfeld in das Fort zurückziehen. Feindliche Einheiten können dieses Tor nicht benutzen, sondern müssen die Mauern Ihres Forts zerstören, ehe sie eindringen können.

Forts angreifen

Es gibt bestimmte Varianten beim Angriff auf Forts, die mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Erfolg führen. Für welche Variante Sie sich entscheiden, hängt von den Ihnen zur Verfügung stehenden Streitkräften, von der Anzahl der Verteidiger und der Stufe des Forts, das Sie erobern wollen, ab.

Am Beginn des Spiels werden die meisten Forts aus dem Grund gebaut, um eine Provinz schnell gegen Angriffe zu verteidigen, weil sich eine Großmacht noch nicht den Aufbau vieler Regimenter leisten kann. Diese frühen Forts befinden sich normalerweise auf Stufe 1 (Holz), aber ähnliche Verfahren gelten auch für Forts der Stufe 2 und 3, die sich zu ihrer Verteidigung nur auf die in Stellung gebrachte Artillerie verlassen können.

Die ideale Streitmacht für einen Angriff auf ein nicht befestigtes Fort besteht aus leichter Artillerie und einigen Einheiten leichter Infanterie (keine Bauernsoldaten) oder anderen Einheiten mit Feuerwaffen, wie z.B. Kaliverträger oder Musketiere. Für einen militärischen Erfolg sind zwei Einheiten der der berittenen Artillerie und eine weitere Einheit erforderlich. Normalerweise kann diese Streitmacht ein mit Holz errichtetes Fort mit der frühesten Form einer in Stellung gebrachten Kanone erobern. Allerdings ist der Sieg nur dann sicher, wenn drei Einheiten leichte Artillerie anstelle von nur zwei verwendet werden.

Da die in Stellung befindliche Artillerie unbeweglich ist, kann ein Angreifer, der die entsprechende Streitmacht aufbietet, immer ein nicht besetztes Fort erobern. Der Verteidiger hat keine andere Möglichkeit, als seine in Stellung befindlichen Kanonen abzufeuern und darauf zu warten, vernichtet zu werden. Selbst wenn Forts zu Beginn des Spiels sehr stark erscheinen, wenn Sie mit dem Spiel beginnen, benötigen Forts schließlich doch zusätzliche mobile Einheiten, vor allem zusätzliche schwere Artillerie, um geschützt zu sein.

Checkliste für die Eroberung eines nicht besetzten Forts:

- Bei Ihrem ersten Zug nach der Verlegung bewegen Sie alle drei Einheiten in den Randbereich der Zone, den der Feind mit seinen in Stellung gebrachten Kanonen treffen kann. Auf dem Schlachtfeld wird dieser Bereich mit roten Punkten markiert. Achten Sie darauf, daß Sie bei Ihrem ersten Zug nicht mit Ihren Einheiten in diese rote Zone gelangen. An diesem Punkt befinden sich alle Ihre Einheiten außerhalb der Schußweite.
- Der Feind kann seine in Stellung gebrachte Kanone nicht bewegen. Bei Ihrem zweiten Zug verlegen Sie nur Ihr zusätzliches Regiment (keine Artillerie) in die rote Zone in der Nähe des Forts. Sie müssen Ihre Einheit in die Reichweite des Gegners im Fort bewegen, ehe der Gegner das als Bedrohung wahrnimmt. Sobald Ihre Einheit auf die im Fort befindlichen Truppen schießen kann, wird der Gegner während Ihres Zugs vom Gelegenheitsfeuer Gebrauch machen und dann bei seinem Zug erneut feuern. Sie verwenden dieses Regiment, um das gegnerische Feuer darauf zu lenken. Zu diesem Zeitpunkt kommt es nicht darauf an, ob es dabei aufgerieben wird.
- Da der Gegner Ihre Infanterie bei seinem zweiten Zug beschossen hat, kann die in Stellung gebrachte Artillerie des Gegners keinen Gebrauch vom Gelegenheitsfeuer machen. Jetzt können Sie vorrücken und mit Ihren zwei Einheiten der Berittenen Artillerie feuern. Bewegen Sie die erste Einheit so weit wie möglich nach vorne, direkt auf die in Stellung gebrachte Kanone zu. Bewegen Sie den Mauszeiger im Anschluß über die in Stellung gebrachte Kanone und feuern Sie einen Schuß ab. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit den anderen Einheiten.

Die Schlacht ist vorüber.

Stärkere Forts mit mehreren Kanonen erobern

Die soeben beschriebene Strategie verspricht bei Forts der Stufe 1 mit dem schwächsten Typ einer in Stellung gebrachten Kanone hohe Erfolgschancen. Allerdings läßt sich diese Grundstrategie nur dann gegen alle nicht besetzten Forts einsetzen, wenn der Angreifer die Anzahl und die Art der Regimenter in seiner Angriffsstreitmacht auf die Stärke des Forts abstimmt. Verwenden Sie diese Tabelle als Richtschnur. Da der Verteidiger seine Forts natürlich auch verstärken kann, ist es immer eine gute Idee, zusätzliche Kräfte ins Spiel zu bringen.

Hinweise fur angriffe auf forts

Stufe des Forts	*Qualität der in Stellung gebrachten Kanone*	*Anzahl und Art der leichten Artillerie*	*Anzahl der übrigen angreifenden Regimenter*
Holz (1 Kanone)	Königlich	2 Einh. Berittene Artillerie	1 Kaliverträger
	Schwer	2 Einh. Leichte Artillerie oder 3 Einh. Berittene Artillerie	2 Kaliverträger oder 1 Plänkler
Stein (2 Kanonen)	Königlich	3 Einh. Berittene Artillerie	2 Kaliverträger
	Schwer	3 Einh. Leichte Artillerie oder 6 Einh. Berittene Artillerie	4 Kaliverträger oder 2 Plänkler
	Belagerung	3 Feldkanonen oder 6 Einh. Leichte Artillerie	2 oder mehr Plänkler
Modern (3 Kanonen)	Königlich	5 Einh. Berittene Artillerie	3 Kaliverträger
	Schwer	8 Einh. Berittene Artillerie oder 4 Einh. Leichte Artillerie	6 Kaliverträger oder 3 Plänkler
	Belagerung	8 Einh. Leichte Artillerie oder 4 Einh. Feldartillerie	3 oder mehr Plänkler

Andere Strategien für den Angriff auf nicht besetzte Forts

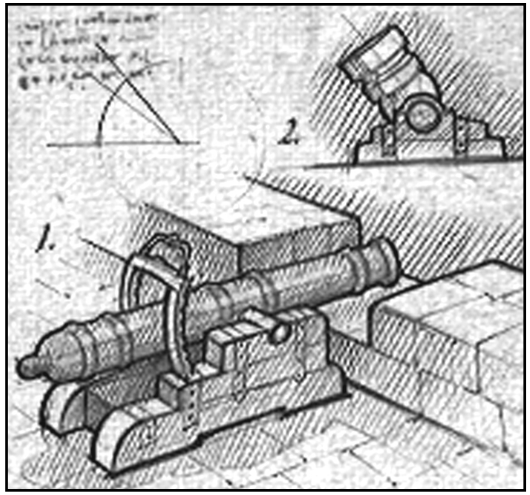
Auch wenn Sie nicht über die in dieser Tabelle angegebene Streitmacht verfügen, können Sie trotzdem die Eroberung eines Forts versuchen. Wenn Sie über eine anders aufgebaute Streitmacht verfügen, müssen Sie den Angriff selbst auf dem taktischen Schlachtfeld führen, weil der Computer bei seiner Vorgehensweise diese Übersicht zugrundelegt. Der wichtigste Bestandteil bei einem Angriff auf ein Fort ist ein Plan. Ihr Plan muß die Tatsache berücksichtigen, daß der Verteidiger sich den Vorteil von Gelegenheitsfeuer zunutze machen kann. Außerdem befinden sich seine Waffen zumindest für einen Zug in Schußreichweite, Ihre dagegen nicht. Ihr Vorteil gegenüber einem nicht besetzten Fort besteht darin, daß der Verteidiger nach Beginn der Schlacht nicht mehr mobil ist.

Vorstoß mit Kavallerie oder leichter Infanterie: Eine ebenfalls erfolgversprechende Methode ist der Angriff mit einer großen Anzahl von Kavallerie- oder leichter Infanterieregimenter mit Feuerwaffen. Die Einheiten, die hier als erste wirklich effektiv eingesetzt werden können, sind Husaren und Kaliverträger. Da Kavallerieregimenter eher über eine geringe Feuerkraft verfügen, wird eine große Anzahl von ihnen benötigt. Andererseits geraten sie durch ihr schnelles Vorrücken ziemlich schnell in Schußreichweite. Im Gegensatz zu Bauern verfügt leichte Infanterie über eine hohe Widerstandskraft und kann mehreren Artillerietreffern standhalten.

Armbrustschützen für Angriffe zu Spielbeginn: Die Eroberung von Forts gleich zu Beginn des Spiels kann sich als außerordentlich schwere Aufgabe erweisen. Deswegen ist es normalerweise am besten, sich Berittene Artillerie, Husaren oder Plänkler anzueignen, ehe man einen Angriff auf ein Fort wagt. Wenn Sie einen Angriff gegen ein Fort mit Einheiten aus Epoche 1 führen, empfiehlt sich am ehesten der Einsatz von Bogenschützen. Da Bogenschützen auf den Mauern postierte Einheiten treffen können, ist eine ausreichend große Anzahl in der Lage, in Stellung gebrachte Artillerie zu zerstören, insbesondere dann, wenn nur eine Einheit vorhanden ist.

Strategien für die Eroberung von stark befestigten Forts

Sobald Sie sich in einem Krieg mit einer anderen Großmacht befinden, werden Sie schnell herausfinden, daß die besten Provinzen Forts mit zusätzlicher Artillerie und weiteren Einheiten enthalten. Die Eroberung dieser Provinzen kann sich als außerordentlich schwierig erweisen. Mit zunehmender Spielerfahrung in Imperialismus II müssen Sie verschiedene Vorgehensweisen ausprobieren. Betrachten Sie die folgenden Hinweise als Anregung.



Belagerungskanonen in Stellung
Durch diese Entdeckung können die Belagerungsexperten die gesamte Artillerie automatisch mit schweren Kanonen für Belagerungskriege aufrüsten und die leistungsfähigste aller Artillerien aufbauen.

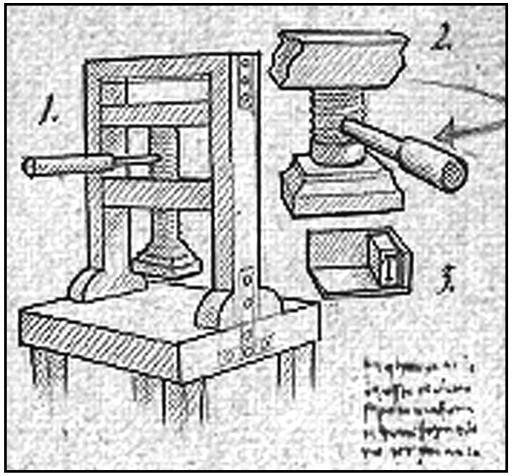
Bringen Sie den Gegner dazu, seine Streitmacht aufzuteilen: Durch Bedrohung mehrerer wertvoller Provinzen des Gegners können Sie den Computer (und vielleicht einen menschlichen Kontrahenten) zwingen, seine Verteidigungsstreitmacht aufzuteilen oder ein Fort ohne Verteidigung zurückzulassen.

Annäherung von einer Seite aus: Manchmal kann man das Artilleriefeuer aus dem Fort vermeiden, wenn die gesamte Streitmacht auf eine Seite der Befestigungsmauer konzentriert wird. Wenn die Artillerie außer Gefecht gesetzt ist, kann man gegen den Rest vorgehen. Die Zerstörung einer Artillerie-Einheit zieht auch die Zerstörung der Mauer in ihrer Nähe nach sich. Dadurch verschaffen Sie sich einen Zugang zum Fort, den Sie dann verwenden können, wenn Sie in dieser Schlacht über die stärkeren Nicht-Artillerie-Regimenter verfügen.

Fort zerstören oder um eine Stufe reduzieren und dann zurückziehen: Häufig ist es einfacher, eine nicht befestigte Provinz zu erobern. Greifen Sie deshalb beim ersten Zug mit einer ausreichend großen Streitmacht an, um die gesamte in Stellung gebrachte Artillerie zu zerstören. Nach Ihrem Angriff können sich eventuell Überlebende zurückziehen. Bei der Zerstörung der in Stellung gebrachten Artillerie wird das Fort um eine Stufe reduziert oder ausgelöscht. Sie sollten über eine zweite Streitmacht verfügen, die beim nächsten Zug angreifen kann, ehe der Gegner wieder in der Lage ist, das Fort instandzusetzen.

Technischer Vorsprung: Manchmal können Sie einem Gegner gegenüber einen technischen Vorsprung haben. Armbrustschützen für Angriffe zu Spielbeginn: Die Eroberung von Forts gleich zu Das ist nicht ganz einfach, weil die Technologie für die in Stellung gebrachten Kanonen leichter zu beschaffen ist als die für mobile Kanonen. Wenn Sie jedoch einen derartigen technischen Vorsprung herausarbeiten können, sind die Verteidigungsbemühungen Ihres Gegners zwecklos. Wenn Sie über schwere Artillerie verfügen, ehe der Gegner selbst im Besitz von schwerer Artillerie ist, bleiben Ihre Kanonen außerhalb der Schußreichweite der gegnerischen Kanonen und können diese vollkommen ausradieren.

Mauern beschießen und dann angreifen: Manchmal kann es vor allem auf einer Seite gelingen, ein Loch in eine Mauer zu schießen, ohne daß Sie Ihre Infanterie und Kavallerie in die Reichweite der Kanonen Ihres Gegners bringen müssen. Selbst wenn alle Ihre Kanonen dabei zerstört werden, können Sie mit Ihren Streitkräften durch das vorhandene Loch eindringen und die Verteidiger aus nächster Nähe oder in Einzelgefechten auslöschen. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich vor allem dann, wenn sich der Gegner ausschließlich auf seine Artillerie verläßt.



Druckpresse
Die Druckpresse erhöht die Effizienz sämtlicher technologischer Erforschungen und führt später zur Weiterentwicklung sowie zur Verbesserung der Bereiche Bildung und Arbeit.

Überdenken Sie Ihre Ziele: Durch Errichtung eines großen Forts und durch Stationierung eines Großteils seiner Streitkräfte darin kann es dem Gegner häufig gelingen, Sie an einem Ort zu binden. Deswegen müssen Sie manchmal Flexibilität beweisen. Vielleicht sollten Sie zuerst seine übrigen Provinzen erobern. Ist Blockade und Seeräuberei möglich? Wenn alles fehlschlägt, sollten Sie es mit einem Friedensvertrag versuchen, der von umfangreichen technologischen Investitionen und militärischer Aufrüstung begleitet wird. Wenn der Krieg von neuem ausbricht, sind Sie möglicherweise in der Lage, diese schwierige Provinz zu erobern.

FRIEDLICHE HERRSCHAFT ÜBER ANDERE NATIONEN

In IMPERIALISMUS II können Sie Ihre diplomatischen Fähigkeiten, Ihr Handelsgeschick und Ihre Spezialisten dazu einsetzen, Ihrem Imperium zur Herrschaft über kleinere Nationen und Stämme zu verhelfen, ohne in deren Provinzen einfallen zu müssen.

Spezialisten im Ausland

Die Arbeit, die von Ihren zivilen Einheiten in den kleineren Nationen geleistet wird, erhöht die Produktion von Ressourcen durch die Nationen, sobald die entwickelten Ressourcen an eine Hauptstadt oder einen anderen Hafen angeschlossen sind. Dies hat zwei positive Effekte auf die Entwicklung Ihrer Großmacht.

Erstens steigert die verbesserte Produktion das Warenangebot der kleineren Nation. Dies bedeutet, daß diese Nation Ihnen nicht nur vielleicht, sondern mit Sicherheit die Waren anbietet, die Sie gerne kaufen würden - da Sie die Produktion dieser Güter mitfinanziert haben. Die Waren werden zwar auf dem Weltmarkt generell angeboten, Ihre Großmacht wird jedoch als erstes Land die Chance haben, diese Güter einzukaufen.

Zweitens können Sie Profite in Übersee machen. Normalerweise würden kleinere Nationen oder Stämme, die eine bestimmte Ware auf dem Weltmarkt verkaufen, den gemachten Profit selbst behalten. Wenn allerdings die angebotenen Waren aus einer von Ihnen mitfinanzierten Produktion stammen, so wird Ihre Großmacht einen Anteil des Erlöses erhalten, und zwar unabhängig davon, welche Nation die Waren kauft. Die Höhe Ihres Anteils steigt (bis zu 100%) mit der Güte Ihrer diplomatischen Beziehungen zur herstellenden Nation.

Der dritte Vorteil bezieht sich nur auf Stämme, kleinere Nationen jedoch nicht. Hat ein Kaufmann erst einmal Land in der Provinz eines Stammes gekauft, ist diese Provinz vor der Invasion einer Großmacht geschützt, es sei denn, der Eindringling ist bereit, der Großmacht, die das Land gekauft hat, den Krieg zu erklären. Da Stämme an sich niemals durch die in der Alten Welt geltenden Gesetze der Diplomatie geschützt sind, ist das eine gute Methode, die Eroberungslust anderer Großmächte in der Neuen Welt zu dämpfen.

Checkliste für Arbeiten im Ausland

- Schicken Sie einen Forscher ins Ausland, um dort nach wertvollen Ressourcen zu suchen.
- Wenn Sie sich erst einmal ein bißchen diplomatisches Geschick angeeignet haben, richten Sie bei mindestens einer kleineren Nation oder einem Stamm eine Botschaft ein, wo es die Ressourcen gibt, die Sie kaufen möchten. Dazu gehören auch Reichtümer.
- Sobald Sie die Technologie der Handelsfirmen kennengelernt haben, erstellen Sie einen Kaufmann.
- Schicken Sie den Kaufmann in die kleineren Nationen oder Stämme, um Land mit wertvollen Ressourcen und Reichtümern zu erwerben.
- Um den Stamm vor der Ausrottung durch andere Mächte zu schützen, kaufen Sie zuerst Land in der Provinz, in der auch die Hauptstadt liegt.
- Ist das Land erst einmal gekauft, weisen Sie dem Land einen Baumeister zu, um die dortige Produktion zu erhöhen und schließen Sie das Land mit Hilfe eines Ingenieurs an einen Hafen an.
- Bieten Sie auf dem Handels-Bildschirm für die von Ihnen entwickelten Ressourcen oder verdienen Sie einfach nur Geld, wenn andere Großmächte diese Produkte kaufen.
- Wenn Sie Reichtümer entwickelt haben, ist kein Handelsgebot erforderlich. Ihre Schiffe werden angewiesen, die Reichtümer während der Handelsphase in Ihr Heimatland zu bringen.
- Sehen Sie sich den Erfolg Ihrer Entwicklungen in Übersee bei jedem Zug im Geschäftsbuch an.
- Wiederholen Sie diesen Prozeß mit anderen Ländern Ihrer Wahl.

Erkundung kleinerer Nationen oder Stämme

Prospektoren können während des Spiels ohne irgendwelche diplomatische Maßnahmen im voraus beliebige kleinere Nationen oder Stämme aufsuchen. Entsenden Sie sobald wie möglich Prospektoren zur Ermittlung wertvoller mineralischer Ressourcen in andere Nationen oder in die Neue Welt, um dort verborgene Terrainfelder aufzuspüren. Das ist der erste Schritt der einer Invasion und dem friedfertigen Einsatz eines Kaufmanns vorausgehen sollte. In beiden Fällen müssen Sie den Wert des anderen Landes einschätzen können. Außerdem können Sie keine diplomatischen Beziehungen zu einem Stamm aufnehmen, wenn Sie nicht wissen, wo sich seine Hauptstadt befindet.

Botschaften eröffnen

Alle Ihre Spezialisten können in kleineren Nationen und bei Stämmen nützlicher Arbeit nachgehen. Mit Ausnahme des Prospektors und des Spions können Spezialisten erst dann in ein fremdes Land aufbrechen, wenn Sie dort eine Botschaft eröffnet haben. Wenn Sie über eine Botschaft verfügen, dann können Ihre Spezialisten ungehindert ein- und ausreisen. Weitere Informationen zur Eröffnung von Botschaften finden Sie auf Seite 95.

Einsatz des Kaufmanns: Land ankaufen

Sobald Sie entschieden haben, welche Art von Terrain und Ressourcen Sie im Ausland entwickeln wollen, sollten Sie Ihren Kaufmann ausschicken. Wählen Sie den Kaufmann aus, und bewegen Sie ihn über das Land, das Sie zu kaufen wünschen. Der Mauszeiger ändert sich in einen **Münzenstapel**. Wenn Sie auf das Feld unter dem Mauszeiger klicken, erscheint das Kaufmann-Dialogfeld. Es wird der Preis des Terrainfeldes angezeigt. Außerdem können Sie gleich den Kauf tätigen. Sie können Land zur Produktion von Diamanten, Gold, Edelsteinen, Silber, Gewürzen, Kohle, Eisenerz, Kupfer, Zinn, Holz, Baumwolle, Zucker, Tabak, Wolle und Pelze kaufen. Kaufleute können keine Nahrungsmittel produzierenden Terrainfelder in anderen Ländern kaufen, weil Nahrungsmittel nicht gehandelt werden.

Nachdem der Kaufmann Land gekauft hat, erscheint auf dem Terrainfeld eine kleine Flagge in der Farbe Ihrer Großmacht. Nachdem Sie das Terrainfeld in Besitz genommen haben, kann es sich keine andere Großmacht außer durch Eroberung aneignen. Sobald Sie Land in einer Provinz besitzen, kann keine andere Großmacht diese Provinz angreifen, ohne Ihnen den Krieg zu erklären. Es kann allerdings durchaus vorkommen, daß Sie die Farben anderer Großmächte in einem Land vorfinden, das Sie entwickeln wollten.

Zu entwickelnde Gebiete kaufen, anschließen und ausbauen

Terrainfelder, die Sie von einem Stamm oder einer kleineren Nation erworben haben, erweisen sich erst dann von Vorteil für Ihr Imperium, wenn sie durch den Baumeister und den Ingenieur angeschlossen und entwickelt werden. Natürlich können Sie sich auch Land neben einer Hauptstadt kaufen, das schon entwickelte Gebiete vorweisen kann. Sie benötigen allerdings immer noch den Baumeister, um die Produktion des Feldes zu erhöhen. Im weiteren Verlauf des Spiels ist der Kauf und die Entwicklung von Land möglich, das bereits durch eine andere Großmacht angeschlossen wurde.

Im allgemeinen ist die Vorgehensweise für den Anschluß und die Entwicklung von Land auf der ganzen Welt identisch. Baumeister und Ingenieure werden immer benötigt. Über die Häfen und die Straßen werden die Ressourcen befördert, die aus den vom Baumeister aufgebauten Gebieten stammen. Wenn Sie in einem anderen Land tätig sind, besteht der einzige Unterschied darin, daß Ihr Kaufmann das Land zuerst erwerben muß.

Überseeprofite einziehen

Falls eine andere Großmacht die Waren ersteht, die Sie für eine kleinere Nation entwickeln, so erhalten Sie einen Prozentsatz des Gewinns. Diese Einnahmen erscheinen am Ende der Zusammenfassung im Geschäftsbuch als Überseeprofite. Falls Sie selbst ein Gebot für die Waren abgegeben und diese gekauft haben, so zahlen Sie zwar nach wie vor den vollen Preis, erhalten aber die Überseeprofite in der Abrechnung quasi als Rabatt. Dieser Rabatt kann durch Verbesserung der diplomatischen Beziehungen zum Produzenten bis zum vollen Preis der Ware ansteigen.

Wettbewerb um die Herrschaft über kleinere Nationen und Stämme

Handel und Entwicklung führen schließlich zur friedlichen Übernahme einer kleineren Nation oder eines Stamms. Obwohl das Verfahren zur friedlichen Übernahme der Herrschaft in beiden Fällen im Prinzip identisch ist, hängen die Folgen einer derartigen Übernahme davon ab, ob es sich um einen Stamm oder eine kleinere Nation handelt.

Kleinere Nationen

Obwohl der Gewinn aus Investitionen und Entwicklung in Übersee durchaus erheblich sein kann, so muß es doch Ihr langfristiges Ziel sein, die Nationen, in deren Wirtschaft Sie investieren, als Kolonien Ihrem Imperium einzuverleiben. Wenn sich eine kleinere Nation zum Anschluß an Ihr Imperium bereit erklärt, verbinden Sie deren Länder, zusammen mit dem Getreideanbau und der Viehzucht, direkt mit Ihrem Transportnetz. Andere Großmächte können nun keine Waren mehr in diesem Land kaufen, weil es jetzt Teil Ihrer Nation ist. Die in diesem Gebiet produzierten Ressourcen stehen nicht mehr dem Handel zur Verfügung, sondern werden im Transportnetz angezeigt. Viel wichtiger ist, daß die Provinzen der (früheren) kleineren Nation auf Ihre Siegessumme bei den Provinzen in der Alten Welt angerechnet werden.

Das Erlangen der Herrschaft über eine kleinere Nation auf diese friedfertige Weise ist eine sehr langfristige Angelegenheit. Reger Handel im Verbund mit einer gelegentlichen Bargeldzuwendung (zur "Entwicklungshilfe") kann helfen, eine Nation davon zu überzeugen, sich Ihrem Imperium anzuschließen.

Die Herrschaft kann Ihnen schneller zufallen, wenn eine von einer Großmacht angegriffene kleinere Nation Sie um Schutz bittet. Falls Sie zustimmen, wird die dankbare Nation sich sofort Ihrem Imperium anschließen. Sie erhalten sofortige Kontrolle über die Verteidigungsstreitmacht der kleineren Nation Es kann allerdings durchaus sein, daß Ihre Kriegserklärung an die andere Großmacht vom Rest der Welt mißtrauisch beobachtet wird und Ihre diplomatischen Beziehungen weltweit belastet. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 95.

Stämme

Alle Großmächte, auch Ihre eigene, können ohne eine Kriegserklärung oder diplomatische Beziehungen gleich welcher Art in die Provinzen von Stämmen einfallen. Es kommt häufig vor, daß Provinzen entwendet werden, noch ehe die Großmächte die Hauptstadt des Stammes entdeckt haben. In IMPERIALISMUS II tritt diese Art von Invasionsfeldzügen recht häufig zu Beginn des Spiels auf, da die Ländereien der Stämme durch keine Forts geschützt sind und die Streitkräfte der Stämme über keine Feuerwaffen, Kavallerie oder Artillerie verfügen. Außerdem besitzen alle Stämme die Reichtümer und die Ressourcen, die von den Großmächten benötigt werden.

Eine Großmacht, die einen Stamm auf friedliche Weise entwickeln möchte, sieht sich einer großen Herausforderung gegenüber, da Konflikte wegen dieser Anreize sehr wahrscheinlich sind. Manchmal kann die Errichtung von Forts auf den Stammesgebieten durch Ingenieure die Eroberungslust der anderen Großmächte etwas dämpfen. Der Landerwerb ist jedoch der beste Schutz für eine Provinz eines Stammes. Wenn Land von einer Großmacht erworben wurde, muß jede andere Großmacht, die diese Provinz erobern möchte, der Großmacht, die das Land erworben hat, den Krieg erklären.

Wenn ein Stamm kolonialisiert wurde, sich also bereit erklärt, Teil Ihres Imperiums zu werden, kontrollieren Sie als Ihr Herrscher die Verteidigungsstreitmacht des Stammes, die zu Truppen der Alten Welt umgewandelt werden. Außerdem ist das diplomatische Verhältnis einer Kolonie zum Mutterland immer auf dem bestmöglichen Niveau. Dies bedeutet, daß Ihnen 100% der dort erzielten Gewinne als Überseeprofite gutgeschrieben werden.

Endgültige Eroberung

Auch nach Eroberung oder Kolonialisierung der Provinz einer kleineren Nation oder eines Stammes, in der die Kaufleute der Großmacht Land erworben und das die Ingenieure ausgebaut haben, bleiben die entwickelten Gebiete der Großmacht erhalten. Alle Terrainfelder, auch die in einer kleineren Nation von einer anderen Großmacht zur Entwicklung gekauft wurden, gehen in den Besitz des neuen Herrschers über.

DAS TRANSPORTNETZ

Alle landwirtschaftlichen, mineralischen und industriellen Produkte der Länder der Welt werden als Waren bezeichnet. Einige dieser Waren werden in ländlichen Gebieten produziert, während andere das Ergebnis von Industrieproduktion sind. Fast alle Waren können auf dem Weltmarkt gehandelt werden. Waren werden in zwei Kategorien eingeteilt: Ressourcen und Materialien. Ressourcen sind Produkte, die entweder landwirtschaftlich angebaut oder im Bergbau gewonnen werden - sie sind nicht das Ergebnis industrieller Verarbeitung. Zu Beginn des Spiels dient Ihr Transportnetz ausschließlich dazu, Ressourcen zu transportieren.

In einem frühen Spielstadium erhält Ihr Imperium diese Ressourcen durch Transport aus den an Ihre Hauptstadt angrenzenden Terrainfeldern. Jedesmal, wenn Sie auf den Button Zug Beenden klicken, kommen die in den Terrainfeldern produzierten Waren in das Lagerhaus und sind im nächsten Zug verfügbar. Einige dieser Waren können auch auf dem Weltmarkt gehandelt werden, andere können für die Erzeugung militärischer Einheiten genutzt werden.

Mit dem Wachstum Ihrer Industrie wächst notgedrungen auch Ihr Transportnetz. Der Ingenieur errichtet Häfen und baut Straßen im ganzen Land. Jedes neue Element dieser Art kann zur Bereitstellung weiterer Ressourcen führen. Baumeister können bereits an das Transportnetz angeschlossene Terrainfelder weiter verbessern, so daß dort die Ressourcenproduktion steigt.

Wie das Transportsystem funktioniert

Ihr Ziel ist der Aufbau eines Transportnetzes, um die Ressourcen und später die Materialien optimal zu nutzen und Ihr Imperium dadurch erweitern zu können. Kriegsschiffe und Armeen scheinen zunächst für ein erfolgreiches Imperium wichtiger zu sein. Bei IMPERIALISMUS II ist das jedoch etwas anders. Spiele werden eher von denjenigen Großmächten gewonnen, die am schnellsten eine umfangreiche Transportinfrastruktur aufbauen und die Zahl der Arbeitskräfte steigern, um die Ressourcen zu nutzen.

Transportverbindungen

Die Ressourcen Ihres Imperiums erscheinen nur dann auf dem Transportbildschirm und danach im Lagerhaus, wenn das Terrainfeld, aus dem eine Ressource kommt, an das Transportnetz *angeschlossen* ist. "Angeschlossen" bedeutet, daß ein Transportweg vom Terrainfeld zu Ihrer Hauptstadt führt. Es gibt vier Möglichkeiten, ein Terrainfeld anzuschließen.

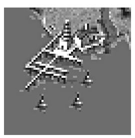
Verbindung 1: Nachbarschaft zur Hauptstadt

Zu Beginn des Spiels sind einige an die Hauptstadt angrenzende Terrainfelder und das Feld der Hauptstadt selbst bereits an das Transportnetz angebunden. Auf ihnen sind auch schon Entwicklungen vorhanden. Diese Terrainfelder bleiben angeschlossen, solange Ihre Hauptstadt besteht. Die in diesen Feldern produzierten Ressourcen erscheinen bei jedem Zug auf dem Transportbildschirm und im Lagerhaus. Diese Verbindungsart fällt unter die Kategorie Landtransport. Sie brauchen für diese Ressourcen keine Schiffe. Der Transport erfolgt in jedem Spielzug automatisch ohne Ihr Eingreifen.

Verbindung 2: Straße oder Eisenbahnstrecke zur Hauptstadt

Ein Terrainfeld ist mit der Hauptstadt über eine Straße oder eine Eisenbahnstrecke verbunden, wenn es sich auf oder neben einem Verkehrsweg befindet und dieser Verkehrsweg ohne Unterbrechung zur Hauptstadt führt. Eine Straße braucht nicht direkt in das Terrainfeld gebaut zu werden. Es reicht aus, wenn die Straße an das Feld angrenzt. Dies Art der Verbindung gehört auch zum Landtransport, so daß der Transport in jedem Zug automatisch erfolgt. Straßen können sich nicht über Nationalgrenzen hinaus erstrecken. Wenn Sie jedoch die Herrschaft über ein Gebiet übernommen haben, können Sie zuvor getrennte Straßennetze miteinander verbinden.

Verbindung 3: Häfen



Ihre Hauptstadt hat immer einen Hafen. Jeder Hafen, den Sie erobern oder errichten, ist auf dem Seeweg mit dem Hafen der Hauptstadt verbunden. Dazu gehören Häfen an Flüssen, auf Ihrem eigenen Kontinent und in fernen Ländern einschließlich der Neuen Welt. Diese Verbindungsart fällt unter die Kategorie Seetransport. Um die Ressourcen dieser Häfen nutzen zu können, müssen Sie mit Hilfe des Transportbildschirms Schiffe zuteilen. Dieser Transport erfolgt nicht automatisch.

Verbindung 4: Von einem Hafen ausgehende Straße oder Eisenbahnstrecke

Straßen oder Eisenbahnstrecken, die von Häfen ausgehen (nicht von der Hauptstadt) könnte man zunächst den Landtransportverbindungen zuordnen. Waren werden auf diesen Strecken zwar bis zum Hafen auf dem Landweg transportiert. Der Weitertransport zu Ihrer Hauptstadt erfolgt jedoch auf dem Seeweg. Deshalb wird diese Verbindung dem Seetransport zugeordnet.

Wenn Sie also die Ressourcen von diesen Häfen erhalten möchten, müssen Sie mit Hilfe des Transportbildschirms Schiffe zuweisen. Dieser Transport erfolgt nicht automatisch.

Wie Transportverbindungen unterbrochen werden

Transportverbindungen können unterbrochen werden, wenn Sie z.B. eine Provinz verlieren, durch die ein Verkehrsweg zur Hauptstadt verläuft. Alle Transportverbindungen, die durch diese Provinz zur Hauptstadt führen, sind dann unterbrochen. Ressourcen, die über diese unterbrochene Verbindung transportiert wurden, erscheinen nicht mehr auf dem Transportbildschirm oder im Lagerhaus. Wenn Sie die verlorene Provinz zurückerobern, werden die Verbindungen wiederhergestellt.

Seehäfen können ihre Transportverbindungen nicht verlieren. Wenn eine feindliche Flotte einen Hafen blockiert, kann zwar der Transport von Waren über diesen Hafen unterbrochen werden, aber häufig kommen viele Waren trotzdem durch. Der Seehafen ist immer noch an Ihr Transportnetz angebunden. Auf dem Transportbildschirm erhalten Sie eine Warnung in Form eines roten Balkens, wenn der Warentransport durch feindliche Schiffe gefährdet ist.

Einschränkungen beim Warentransport

Sie müssen nicht nur darauf achten, daß ein Terrainfeld an das Transportnetz angeschlossen ist, sondern auch die Menge der Ressourcen berücksichtigen, die mit einem Terrainfeld erzielt werden können. Diese Einschränkungen werden durch die Transportstufe bzw. die Produktionsstufe definiert. Wenn Sie den Mauszeiger auf eines Ihrer Terrainfelder bewegen, zeigt der Info-Text im oberen rechten Teil des Bildschirms die aktuelle Produktions- und Transportstufe für dieses Feld an.

Transportstufe

Transportstufe 0 bedeutet, daß das Terrainfeld nicht angeschlossen ist. Die anderen Transportstufen (1, 2 oder 4) geben die maximale Menge an Ressourcen an, die innerhalb eines Spielzugs aus diesem Feld transportiert werden kann.

Wenn zum Beispiel ein Getreideterrainfeld 2 Einheiten Getreide pro Zug produziert, das Transportnetz jedoch aus primitiven Straßen besteht, kann nur eine Einheit Getreide transportiert werden. In diesem Fall ist der Transport auf Stufe 1 und die Produktion auf Stufe 2. Um die andere Einheit Getreide in jedem Zug nutzen zu können, müssen Sie die Transportstufe dieses Feldes erhöhen. Zu diesem Zweck können Sie zum Beispiel eine neue Technologie entwickeln oder einen Hafen errichten.

TRANSPORTSTUFEN DER VERSCHIEDENEN ELEMENTE EINES TRANSPORTNETZES

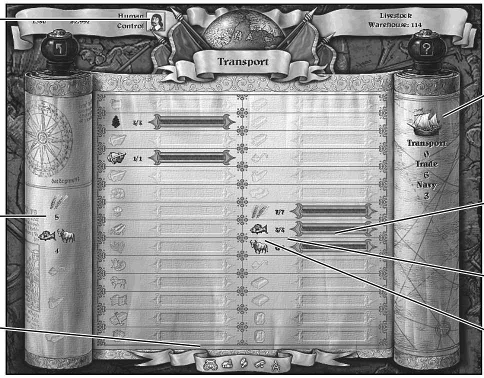
Transportart	*Transportstufe*	*Für höhere Stufe erforderliche Technologie*
Primitiver Straße	1 Einheit pro Terrainfeld	Keine
Ausgebauter Straße	2 Einheiten pro Terrainfeld	*Straßenbau*
Hafen	4 Einheiten pro Terrainfeld	Keine
Eisenbahn	4 Einheiten pro Terrainfeld	*Frühe Dampfmaschine*

Produktionsstufe

Die Produktionsstufe eines Terrainfelds bezeichnet die Anzahl der Ressourcen, die das Feld pro Zug erzeugt. Ein Feld in IMPERIALISMUS II kann nur jeweils eine Ressourcenart produzieren. Eine Ausnahme bildet Fisch, der auch in Feldern mit einem Fluß erzeugt wird. Die meisten Terrainfelder können Produktionsstufen von 0 (keine Strukturen) bis 4 (maximale Produktion) haben. Das hängt von den in Ihrem Imperium verfügbaren Technologien und von der Arbeit ab, die der Baumeister auf dem jeweiligen Feld geleistet hat. Jede Steigerung der Produktion eines Feldes ist ein Resultat der Baumeistertätigkeiten.

Es gibt drei Ausnahmen bei den normal erschließbaren Terrainfeldern: Terrainfelder am Meer werden immer auf Produktionsstufe 1 gesetzt und können nicht weiter verbessert werden; Felder mit Unterholz und Pferden haben zunächst die Produktionsstufe 0 und können nur bis auf Produktionsstufe 1 verbessert werden; und alle Felder, die nichts produzieren können und zum Beispiel aus Ödland oder Bergen ohne Mineralienvorkommen bestehen. Weitere Informationen finden Sie in der Tabelle auf Seite 39.

Transportbildschirm



Zum Öffnen des Transportbildschirms wählen Sie das Kutschen-Icon (Transport) auf dem goldenen Band unten auf der Landkarte aus. Sie brauchen diesen Bildschirm nicht in jedem Spielzug. Der Transport über Straßen erfolgt automatisch ohne Ihr Eingreifen. Außerdem brauchen Sie Transportanweisungen nicht zu ändern, wenn die Baumeister und Ingenieure das Transportnetz nicht verändert haben. Sie können auch dem Computer die Kontrolle über die Transportanweisungen überlassen. In diesem Fall brauchen Sie sich mit diesem Bildschirm nicht zu befassen.

Steuerung des Transports durch den Computer: Oben links auf dem Transportbildschirm befindet sich ein Button zur Einstellung der Steuerung durch den Spieler oder den Computer. Wenn Sie die Computersteuerung einstellen, wird der Transport in jedem Zug automatisch vorgenommen. Wenn Sie die Einstellungen des Computerberaters ändern, werden Ihre Anweisungen in dem aktuellen Spielzug ausgeführt. Bleibt der Computerberater jedoch aktiv, werden Ihre Anweisungen nach dem aktuellen Zug wieder ignoriert. Im nächsten Zug gibt der Computerberater wieder die Transportanweisungen.





Regler für den Transport anwenden

Alle transportierbaren Waren erscheinen auf der Schriftrolle, aber nur die aktuell verfügbaren Waren sind farbig dargestellt. Neben jedem verfügbaren Warentyp befindet sich ein Regler, dessen Länge die Gesamtmenge des Warentyps anzeigt, die in diesem Zug transportiert werden kann. Die Zahlen neben dem Regler zeigen an, wie viele Einheiten der verfügbaren Gesamtmenge dieses Warentyps in diesem Zug transportiert werden. Wenn Sie den Mauszeiger über das Bild einer Ware bewegen, so erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms Info-Text mit dem Namen der Ware.

Klicken Sie auf die goldfarbenen Pfeile an den Enden der Regler, um die transportierte Menge einer Ware zu vergrößern oder zu verkleinern. Der dunkelbraune Balken innerhalb des Reglers wird länger, wenn Sie die Transportmenge erhöhen. Auf beiden Seiten des braunen Innenbereichs des Reglers befinden sich farbige Balken, die die Art des Transports für die jeweilige Ware repräsentieren. Wenn ein Regler über die gesamte Länge mit grünen Balken versehen ist, erfolgt der Transport dieser Ware ausschließlich auf dem Landweg.

Hinweis: *Bei Reglern mit ausschließlich grünen Balken sind die Pfeile deaktiviert. Das liegt daran, daß der gesamte Landtransport kostenlos ist und ohne Ihr Eingreifen durchgeführt wird. Es ist nicht möglich (und auch nicht wünschenswert), den Transport über Land zu reduzieren.*

Ein ganz oder teilweise mit blauen Balken eingerahmter Regler bedeutet, daß alle oder ein Teil der Waren dieses Typs auf dem Seeweg transportiert werden müssen. Je mehr Sie in diesem Fall transportieren, um so größer ist die in Ihrer Flotte benötigte Frachtkapazität. Ein rot gefärbter Teil eines Reglers weist ebenfalls auf Seetransport hin. Allerdings bedeutet dies, daß der Seetransport durch feindliche Flotten gefährdet ist. Wenn Sie dennoch diesen Transport durchführen wollen, müssen Sie damit rechnen, die gesamte Ware oder einen Teil davon auf See zu verlieren. Im schlimmsten Fall blockiert eine feindliche Flotte Ihren Heimathafen. Wenn dies geschieht, ist Ihr gesamter Seetransport in Gefahr.

Bedarfsanzeigen

Auf der linken Seite des Transportbildschirms befinden sich bis zu fünf Icons. Hier wird der derzeitige Bedarf des Militärs, der Marine und der Industriearbeiter an Lebensmitteln und Konsumgütern angegeben. Nutzen Sie die Zahlen bei Ihren Transportentscheidungen. Sie können auch ein Hinweis auf Entwicklungsprobleme sein. Wenn zum Beispiel der Getreidebedarf höher ist als die für den Transport verfügbare Getreidemenge, sollten Sie Ingenieure und Baumeister einsetzen, um weitere Getreideanbaugebiete zu entwickeln und anzuschließen. Die Anzeige der aktuellen Bedarfssituation auf diesem Bildschirm ist also sehr sinnvoll, auch wenn Sie hier keine direkte Möglichkeit haben, etwas zu ändern.

Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Bedarf-Icon bewegen, erhalten Sie oben rechts auf dem Bildschirm zusätzliche Informationen in Form eines Info-Textes. Dieser Text zeigt Ihnen den Lagerbestand der benötigten Waren an. Selbst, wenn im aktuellen Zug das transportierte Getreide nicht ausreicht, um alle zu ernähren, stellt dies kein Problem dar, solange im Lagerhaus zusätzliches Getreide vorhanden ist.

Die Luxuskonsumgüter raffinierter Zucker, Zigarren und Pelzhüte sind Produkte, die für die Aufrechterhaltung der Produktivität von höher qualifizierten Arbeitskräften sorgen. Aber im Gegensatz zu Lebensmitteln bringt der Mangel an Luxusgütern niemanden um. Niemand verhungert, weil er keinen Pelzhut bekommt.

Häufig ist der Bedarf an Luxuskonsumgütern viel höher als die transportierte Menge dieser Waren. Dies ist normal, da Ihr Imperium diese Waren vielleicht auch einkauft oder aus Rohstoffen herstellt. Deshalb ist es empfehlenswert, auf die transportierbare Menge an Rohstoffen zu achten, aus denen Pelzhüte, raffinierter Zucker und Zigarren hergestellt werden. Wenn bei Ihnen diese Rohstoffe (Zuckerrohr, Tabak und Pelze) ebenfalls knapp sind, kann es in Ihrem Imperium zu einem Mangel an Luxusgütern kommen. Dieses Problem wird normalerweise dadurch behoben, daß Sie mehr Luxusgüter einkaufen oder neues Land, das die entsprechenden Rohstoffe zu bieten hat, erobern und entwickeln.

Transportierbare Waren

Zu Beginn des Spiels können Sie lediglich Rohstoffe vom Land in die Stadt transportieren. Später können auch Ihre Provinzen Industrien entwickeln; Ihr Transportnetz kann dann für den Transport von Materialien erweitert werden.

Industrieressourcen aus der Alten Welt

Diese Ressourcen werden direkt zum Lagerhaus transportiert und stehen im nächsten Zug für die Produktion oder den Handel zur Verfügung. Da die Weltmarktpreise für Industrieressourcen niedrig sind, ist es im allgemeinen am günstigsten, diese Waren unter Einsatz von Arbeitskräften und Industrieanlagen zu teureren Materialien zu verarbeiten. Viele der Rohstoffe, die in der AltenWelt gewonnen werden, sind auch in der Neuen Welt vorhanden.

Zu Beginn des Spiels transportieren erfahrene Monarchen gerne Eisenerz, Wolle und Holz in etwa gleich großen Mengen, so daß Bauholz, Gußeisen und Stoffe in jedem Zug produziert werden können.

Kohle und Eisen



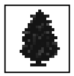

Wenn das Spiel beginnt, wird Eisen zunächst für die Produktion von Gußeisen eingesetzt. Später wird es dann zusammen mit Kohle für die Stahlproduktion benötigt. Gegen Ende des Spiels wird der Kohlebedarf sehr hoch sein, da einige Schiffstypen Kohle als Treibstoff benötigen.

Wolle



Schon sehr früh während des Spiels benötigt Ihr Imperium Wolle für die Herstellung von Stoffen, die für alle militärischen Einheiten und für die Rekrutierung neuer Industriearbeiter erforderlich sind. Später können Sie Stoffe auch aus Baumwolle (aus der Neuen Welt) herstellen.

Holz



Busch- und Hartholzwälder erzeugen Holz. Schließen Sie nach Möglichkeit zuerst Hartholzwälder an das Transportnetz an, da die Produktionsstufe von Holz dadurch später erhöht werden kann. Buschwälder produzieren nur eine Einheit Holz pro Zug.

Holz wird zu Bauholz und Papier verarbeitet. Bauholz wird zusammen mit Gußeisen zur Verbesserung der Infrastruktur benötigt (unter anderem zum Bau von Häfen und Straßen). Bauholz ermöglicht auch den Bau neuer Schiffe. Papier unterstützt die Erstellung ziviler Einheiten und die Ausbildung von Industriearbeitern.

Zinn und Kupfer



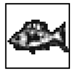

Zinn, das man in Sumpfgebieten findet, und Kupfer, das in Hügellandschaften oder Gebirgen vorkommt, ergeben zusammen Bronze. Bronze hat zu Beginn des Spiels die geringste Priorität. Dennoch sollten Sie nicht zu lange mit dem Transport von Kupfer und Zinn warten, da diese Rohstoffe sowohl für hervorragende militärische Einheiten und Kriegsschiffe als auch für neue Festungen eingesetzt werden. Normalerweise reichen ein oder zwei Quellen pro Rohstoff aus. Im späteren Verlauf des Spiels wird Bronze überwiegend durch Stahl ersetzt, auch bei der Erstellung von Einheiten.

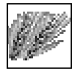
Pferde



Pferde werden für die Errichtung militärischer Einheiten benötigt. Normalerweise reicht eine Pferdezucht aus. Wenn Ihr Land keine eigene Pferdezucht hat, können Sie Pferde einkaufen oder eine Nation erobern, die Pferde besitzt. Pferdezucht-Terrainfelder können lediglich Produktionsstufe 1 erreichen und sind nur in der Alten Welt vorhanden.

Lebensmittel





Der Lebensmittelbedarf ergibt sich immer aus der Summe der Arbeiter in Ihrer Stadt plus der Anzahl der Schiffe Ihrer Marine plus der Anzahl der Regimenter in Ihrer Armee. Es gibt drei Lebensmittelquellen, wobei zwei davon, nämlich Vieh und Getreide, nur in der Alten Welt vorhanden sind. Fisch, die dritte Lebensmittelquelle, kommt in jedem Wasserfeld vor (Fluß oder Meer).

Da alle Einheiten die gleiche Menge an Lebensmitteln verzehren, ist es sinnvoller, ein starkes Regiment zu haben als zwei schwache, oder einen qualifizierten Arbeiter einzusetzen als zwei Landarbeiter.

Bei Spielen mit der Einstellung "Anfänger" oder "Leicht" wird für die Lebensmittelwirtschaft automatisch der Wert "Einfach" gewählt. Sie können auch selbst den Schwierigkeitsgrad bei Lebensmitteln auf "Einfach" einstellen. In diesem Modus kann die Bevölkerung aller Großmächte jede Art von Lebensmitteln verzehren und dabei produktiv bleiben. Eine komplexe Lebensmittelwirtschaft erfordert eine ausgewogene Versorgung mit Fleisch (Vieh oder Fisch) und Getreide.

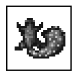
Auch beim Schwierigkeitsgrad "Komplex" stirbt niemand daran, daß er die "falschen" Lebensmittel essen muß. Für beide Einstellungen (Leicht und Komplex) gilt, daß Ihre Arbeiter am Leben bleiben, solange insgesamt genug Lebensmittel vorhanden sind. Lebensmittel werden nicht eingekauft. Alle drei Arten von Lebensmitteln können eingelagert werden und kluge Herrscher sorgen immer für einen Nahrungsmittelvorrat.

Industrieressourcen aus der Neuen Welt

Diese Ressourcen gibt es nur in der Neuen Welt.

Ressourcen zur Herstellung von Luxusgütern





Ihre industriellen Arbeitskräfte (mit Ausnahme der Landarbeiter) benötigen in jedem Zug Luxuskonsumgüter. Diese Waren werden aus Ressourcen aus der Neuen Welt hergestellt. In der Neuen Welt existieren Ländereien, die Zuckerrohr, Tabak und Pelze produzieren. Nach dem Transport dieser Ressourcen werden sie zur Herstellung der Luxusgüter raffinierter Zucker, Zigarren und Pelzhüte verwendet.

Luxusgüter sind notwendig für alle Arbeiter, die höher qualifiziert sind als Landarbeiter. Wenn ein einfacher Modus für Luxusgüter eingestellt ist, steht den Arbeitern jedes vorhandene Luxusgut zur Verfügung. Im komplexen Modus sind die benötigten Luxusgüter je nach Ausbildungsstufe des Arbeiters unterschiedlich. Der Bedarf entspricht in der Regel der jeweiligen weltweit vorhandenen Menge einer Ressource. Zum Beispiel benötigen die am wenigsten qualifizierten Arbeiter, die Lehrlinge, das gebräuchlichste Luxusgut, raffinierten Zucker.

Baumwolle



Baumwolle ersetzt oder ergänzt Wollressourcen aus der Alten Welt. Sie ist äußerst nützlich für Nationen, die nur einen begrenzten Vorrat an Wolle besitzen.

Reichtümer der Neuen Welt



Der geschichtliche Hintergrund von IMPERIALISMUS II ist die Epoche, in der die Großmächte der Alten Welt Ihre Macht durch Raub wertvoller Ressourcen erlangten. In den meisten Spielen reicht das durch den Handel eingenommene Geld nicht aus. Sie müssen Reichtümer finden und in Ihr Land bringen. Reichtümer sind alle Ressourcen, die in Ihrem Heimatland sofort zu barer Münze werden.

Die fünf Reichtümer in diesem Spiel haben unterschiedliche Preise. Gewürze haben mit $ 50 den geringsten Wert und müssen nicht erst gefunden werden. Alle angeschlossenen und entwickelten Terrainfelder mit Gewürzplantagen können Gewürze produzieren. Die anderen Reichtümer - Silber (Hügel), Gold und Edelsteine (Gebirge) und Diamanten (Wüste) - müssen zunächst mit Hilfe eines Prospektors gefunden werden.

Diese Reichtümer erscheinen auf dem Transportbildschirm, wenn Sie die Provinz, in der die Reichtümer vorkommen, in Besitz nehmen, mit einem Baumeister das Terrainfeld entwickeln und mit Hilfe des Ingenieurs an einen Hafen anschließen. Auch während der Handelsphase werden Reichtümer transportiert, wenn Ihre Kaufleute Terrainfelder mit entsprechenden Ressourcen erwerben.

Stadtentwicklung

Jede Provinz hat eine Provinzhauptstadt. Zu Beginn des Spiels stellen diese Städte nichts her. Sobald Sie eine nationale Verwaltung eingerichtet haben, kann der Baumeister eine Stadt weiter ausbauen. Ausgebaute Städte fördern den Transport von Materialien. Die transportierten Materialien hängen jeweils von der Art der Ressourcen ab, die in der zur Stadt gehörenden Provinz entwickelt werden. Für vier Einheiten einer bestimmten Ressource wird eine Einheit Material produziert. Wenn die Provinz zum Beispiel Tabakplantagen mit einem Ertrag von insgesamt 4 Einheiten Tabak besitzt, wird davon in der Provinzhauptstadt eine Zigarre hergestellt. Der Tabak wird dabei nicht aufgebraucht, sondern die Zigarren entstehen zusätzlich. Für Städte ebenso wie für alle anderen Terrainfelder gelten die gleichen Transportregeln.

INDUSTRIE

Der Industriebildschirm besteht aus drei Fenstern für Warenproduktion, Einheitenerstellung bzw. Arbeitskräfteeinsatz. Mit den großen Icons oben in der Mitte des Bildschirms öffnen Sie die einzelnen Fenster. Die meisten Anweisungen werden Sie auf dem Industriebildschirm geben. Im Gegensatz zu Transport, Handel, Diplomatie und Technologie werden für die Industrie häufig Anweisungen benötigt.

Immer, wenn Sie den Button Zug Beenden auf der Landkarte klicken, werden alle auf diesem Bildschirm erteilten Anweisungen ausgeführt. Die Ergebnisse Ihrer Anweisungen stehen im nächsten Zug zur Verfügung.

Um den Industriebildschirm von der Landkarte aus zu öffnen, klicken Sie auf das Icon Industrie auf dem Goldband im unteren Teil des Bildschirms.

Informationen in den Seitenleisten

In jedem der drei Fenster befinden sich auf den Schriftrollen am rechten und linken Rand des Bildschirms wichtige Informationen. Auf der linken Schriftrolle sind die Arbeiter Ihrer Hauptstadt dargestellt. Die Zahl unter dem Icon für verfügbare Arbeitskräfte (Hand mit Hammer) wird kleiner, wenn Sie Arbeiter für die Produktion einsetzen. Die Zahlen unter den drei verschiedenen Arbeiter-Icons ändern sich nicht während eines Zuges; sie zeigen die Zusammensetzung Ihrer Arbeiterschaft an. Ein Landarbeiter verrichtet eine Arbeitseinheit pro Zug. Lehrlinge schaffen vier Arbeitseinheiten pro Zug, Gesellen sechs pro Zug und die leistungsfähigen Meister verrichten acht Arbeitseinheiten pro Zug. Der Info-Text oben rechts auf dem Bildschirm zeigt Ihnen den Arbeitertyp an.

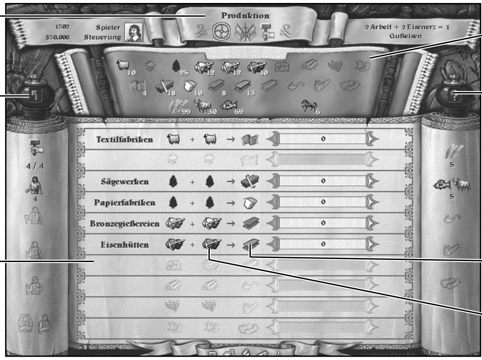
Alle Arbeiter konsumieren in jedem Zug Lebensmittel und einige auch Luxusgüter. Der Verbrauch wird direkt mit dem Vorrat im Lagerhaus gedeckt. Der Lebensmittelbedarf erscheint jeweils auf der rechten Seitenleiste des Bildschirms. Die angezeigten Mengen stellen die perfekte Nahrungsbalance dar. Ihre Arbeiter werden, falls notwendig, jede Art von Lebensmitteln zu sich nehmen. Allerdings kann dies zu Krankheiten, und Arbeitsausfällen führen, wenn Sie mit einer komplexen Wirtschaftsstruktur spielen und die Arbeiter nicht die gewünschten Lebensmittel bekommen.

Unter dem Lebensmittelbedarf ist der Bedarf an Luxusgütern dargestellt. Sie werden über die ideale Versorgung mit Luxusgütern informiert. Im einfachen Modus reicht ein Luxusgut aus. Wenn der komplexe Modus eingestellt ist, müssen Sie sich in jedem Zug an die Bedarfsangaben halten, sonst melden sich Ihre Arbeiter krank und verweigern die Arbeit.

Lagerhaus

In jedem Fenster des Industriebildschirms bleibt das Lagerhaus oben auf dem Bildschirm auf blauem Hintergrund verfügbar. Dieser Bereich zeigt an, welche Mengen Sie jeweils von den Waren vorrätig haben. Die Waren im Lagerhaus werden in den verschiedenen Fenstern verarbeitet, verwendet und produziert. Sie können außerdem im Welthandel gehandelt werden (mit Ausnahme der Lebensmittel). Wenn Sie den Handelsbildschirm aufrufen, können Sie die Waren zum Verkauf anbieten, die sich zur Zeit im Lagerhaus befinden.

Produktionsfenster



Mit Hilfe des Produktionsfensters werden die Waren, die Sie transportieren oder auf dem Weltmarkt einkaufen, zu teureren und nützlicheren Produkten weiterverarbeitet.




Steuerung der Produktion durch den Computer: Oben links auf dem Industriebildschirm befindet sich ein Button zur Einstellung der Steuerung durch den Spieler oder den Computer. Wenn Sie die Computersteuerung wählen, erfolgt die Produktion in jedem Zug automatisch. Wenn Sie die Einstellungen des Computerberaters ändern, werden Ihre Anweisungen in dem aktuellen Spielzug ausgeführt. Bleibt der Computerberater jedoch aktiv, werden Ihre Anweisungen nach dem aktuellen Zug wieder ignoriert. Im nächsten Zug gibt der Computerberater wieder die Industrieanweisungen.

Hinweis: *Die Erstellung von Einheiten oder die Kontrolle über den Arbeitskräfteeinsatz (das sind die anderen beiden Fenster des Industriebildschirms) kann nicht dem Computer überlassen werden. Auf diesen Fenstern ist der Steuerungsbutton deaktiviert.*

Die Regler verwenden

Jeder Regler im Produktionsfenster repräsentiert einen Industriezweig Ihres Imperiums. Um herauszufinden, was die Regler jeweils bewirken, bewegen Sie den Mauszeiger über einen Regler und lesen Sie den Info-Text in der rechten oberen Ecke des Bildschirms.

Zur Erhöhung der Produktion mit einem Regler klicken Sie auf den goldfarbenen Pfeil rechts neben dem Regler, oder klicken Sie innerhalb des Reglerbereichs. Wenn die Produktionsmenge eines Materials nicht weiter erhöht werden kann, ist der goldfarbene Pfeil deaktiviert. Ein Pfeil kann aus zwei verschiedenen Gründen deaktiviert sein.

Der erste mögliche Grund ist, daß alle verfügbaren Arbeitskräfte in diesem Zug beschäftigt sind. Für jede in dem Industriezweig des Reglers benötigte Ressource ist eine Arbeitseinheit erforderlich (für die Produktion eines Materials müssen also zwei Arbeitseinheiten eingesetzt werden). Sind keine Arbeitskräfte verfügbar, ist das Icon mit **Hammer und Hand** auf der linken Seite des Bildschirms mit einem roten X durchgekreuzt und der Text darunter ist ebenfalls rot. Sind jedoch noch Arbeitskräfte einsetzbar, wird ein Regler dann deaktiviert, wenn die für die Produktion benötigten Ressourcen fehlen. Überprüfen Sie die Lagerhausbestände oben auf dem Bildschirm.

Produktion

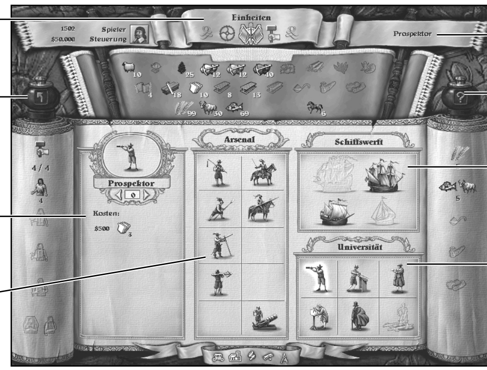
Jeder Regler repräsentiert einen Materialtyp. Mit den Reglern für Wolle und Baumwolle wird das gleiche Material, nämlich Stoff, hergestellt. Alle anderen Materialien werden jeweils nur mit einem Regler produziert. Einige Regler werden erst dann aktiviert, wenn technische Fortschritte die Produktion eines neuen Materials ermöglicht haben.

Alle Produktionszweige produzieren in einem 2:1 Verhältnis. Zum Beispiel werden in der Textilindustrie zwei Einheiten Wolle (oder Baumwolle) zu einer Einheit Stoff verarbeitet.

PRODUKTIONSREGLER:

	Ressourcen	*Materialien*
Textilindustrie	Wolle oder Baumwolle	Stoff (aus 2 Einheiten Baumwolle oder Wolle)
Holzindustrie	Holz	Bauholz (aus 2 Einheiten Holz)
Papierindustrie	Holz	Papier (aus 2 Einheiten Holz)
Bronzeindustrie	Kupfer und Zinn	Bronze (aus 1 Einheit Kupfer und 1 Einheit Zinn)
Eisenindustrie	Eisen	Gußeisen (aus 2 Einheiten Eisen)
Stahlindustrie	Eisen und Kohle	Stahl (aus 1 Einheit Eisen und 1 Einheit Kohl)
Zuckerindustrie	Zuckerrohr	Raffinierter Zucker (aus 2 Einheiten Zuckerrohr)
Tabakindustrie	Tabak	Zigarren (aus 2 Einheiten Tabak)
Pelzindustrie	Pelze	Pelzhüte (aus 2 Einheiten Pelze)

Einheitenfenster



Das Einheitenfenster öffnen Sie durch Klicken auf das Icon mit den **gekreuzten Flaggen** oben auf dem Industriebildschirm.

Es gibt drei Bereiche auf dem Industriebildschirm, die der Erzeugung spezieller Einheiten dienen: die Universität (Spezialisten), das Arsenal (Landstreitkräfte) und die Schiffswerft (Schiffe). Alle neuen Einheiten erscheinen zu Beginn des nächsten Zuges auf der Landkarte und werden in der Zugübersicht angegeben. Neue Einheiten beginnen ihren ersten Zug in der Hauptstadtprovinz oder dem Hauptstadthafen.

In allen drei Bereichen werden Einheiten auf die gleiche Art und Weise erzeugt. Klicken Sie einfach auf das Bild der Einheit, die Sie erstellen möchten. Die ausgewählte Einheit wird in dem Erstellungsfeld auf der linken Bildschirmseite angezeigt. Die Anzahl der zu erstellenden Einheiten bestimmen Sie mit Hilfe der Pfeile unter dem Bild der Einheit in dem Feld. Wenn Sie eine Einheit anklicken, werden Informationen zu dieser Einheit angezeigt.

Zivile Einheiten erstellen

Zum Erstellen von zivilen Einheiten, den Spezialisten, benötigen Sie Bargeld und Papier. Ist eines davon oder beides nicht vorhanden, dann ist das Icon mit einem roten X durchgekreuzt. Zivile Einheiten sind leichter zu erstellen als Marine- oder Militäreinheiten, da sie billig sind, keine Lebensmittel verbrauchen und der Industrie keine Arbeitskräfte wegnehmen.

Zu Beginn des Spiels können Sie nur vier Arten von Spezialisten erstellen: den Prospektor, den Baumeister, den Ingenieur und den Spion. Investitionen in neue Technologien ermöglichen Ihnen später auch die Erstellung von Kaufleuten und Eisenbahningenieuren.

Militäreinheiten erstellen

Für Armeeregimenter werden Stoffe, Metall und ein Arbeiter benötigt. Einige Regimenter erfordern auch Pferde und Bauholz. Fehlt eines oder mehrere dieser Hilfsmittel, dann ist das Icon mit einem roten X durchgekreuzt. Der größte Kostenfaktor einer Armee ist langfristig der Verlust von Arbeitskräften. Wenn Sie über neue militärische Technologien verfügen, können Sie Streitkräfte im Armeebuch zu moderneren Regimentstypen aufrüsten.

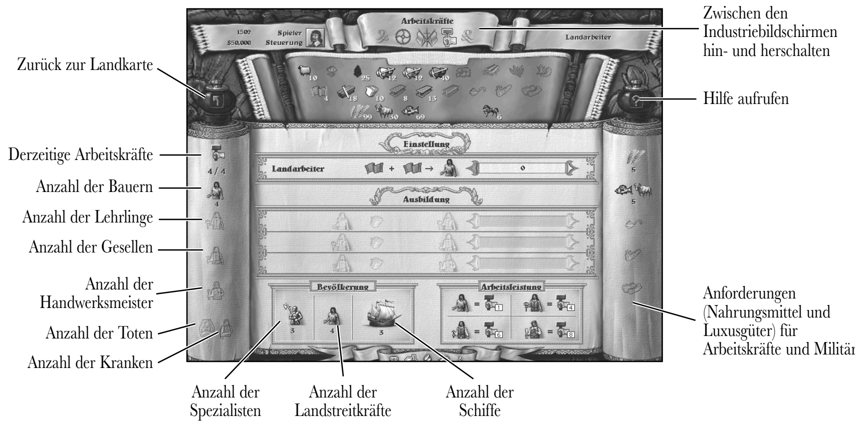
Die Einheiten sind in dem Arsenal nach Kategorien angeordnet, ähnlich der Anordung in der Werkzeugleiste. Das heißt, nur der derzeitig bestausgerüstete Regimentstyp einer Kategorie wird angezeigt - ältere Regimentstypen können nicht gebaut werden. Es gibt folgende Kategorien: leichte Infanterie, Infanterie, schwere Infanterie, Armbrustschützen, leichte Kavallerie, Speerkavallerie, schwere Kavallerie, leichte Artillerie und schwere Artillerie. Alle Kategorien erscheinen in dem Arsenal immer an derselben Stelle. Der Info-Text im oberen rechten Bereich des Bildschirms zeigt Ihnen die Kategorie an, zu der eine Einheit gehört.

Während des Spiels können Sie Auszeichnungen für Ihre militärischen Erfolge erhalten, die Ihre Rüstung verbessern. Ihre Truppen verfügen dann bereits zum Zeitpunkt der Indienststellung über Erfahrung (angezeigt durch Orden). Weitere Informationen zu den verschiedenen Regimentkategorien finden Sie auf Seite 53.

Marineeinheiten erstellen

Um Schiffe zu bauen, benötigen Sie Bauholz für den Schiffskörper, Metall für die Geschütze und Stoff oder Kohle zum Antrieb des Schiffes. Außerdem wird ein Arbeiter für die Schiffsmannschaft benötigt. Ist eines oder mehrere dieser Hilfsmittel nicht vorhanden, dann ist das Icon mit einem roten X durchgekreuzt. Schiffsbau kostet Sie große Mengen wertvoller Waren, daher kann eine Überproduktion von Schiffen Ihre wirtschaftliche Entwicklung verlangsamen. Weitere Informationen zu den verschiedenen Schiffstypen finden Sie auf Seite 45.

Arbeitskräftefenster



Das Arbeitskräftefenster öffnen Sie durch Klicken auf das Icon mit **Hammer und Hand** oben auf dem Industriebildschirm.

Zur Herstellung von Waren sind Arbeitskräfte erforderlich. Es kann zum Beispiel sein, daß Sie jede Menge Wolle oder Baumwolle in Ihrem Lager vorrätig haben, aber keinen Stoff herstellen können, da Ihnen die notwendigen Arbeitskräfte fehlen. In diesem Fenster vergrößern Sie Ihre Arbeiterschaft und bilden Arbeiter aus.

Arbeitskräfte werden durch ein Icon mit **Hammer und Hand** auf der linken Seite des Bildschirms symbolisiert. Die zwei Zahlen unter dem Icon geben die Gesamtzahl und die noch verfügbare Zahl der Arbeitskräfte an. Wenn Sie Arbeiter zur Produktion von Gütern einteilen, verringert sich die Anzahl der verfügbaren Arbeitskräfte.

Arbeiter rekrutieren

Ein Arbeiter liefert eine bestimmte Menge an Arbeitskraft, die von seinem Ausbildungsgrad abhängt. Wenn neue Arbeiter mit dem Regler im oberen Bereich des Bildschirms rekrutiert werden, sind sie noch nicht ausgebildet und liefern eine Arbeitseinheit pro Zug. Der Rekrutierungsumfang sollte auf die verfügbaren Nahrungsmittelmengen abgestimmt sein, damit alle Arbeiter ernährt werden können. Mehr Arbeiter, auch Landarbeiter, bedeuten auch mehr Einheiten und eine höhere Produktion. Für die Rekrutierung wird immer Stoff benötigt.

Arbeiter ausbilden

Zu Beginn des Spiels können Sie die Arbeiter noch nicht ausbilden. Zunächst müssen neue Technologien erforscht werden, um die Arbeitsqualität zu verbessern. Das Erlernen dieser Technologien wird dann äußerst wichtig. Alle drei Arten von ausgebildeten Arbeitern benötigen jedoch auch Luxusgüter aus der Neuen Welt. Lehrlinge fordern raffinierten Zucker, Gesellen brauchen Zigarren und Handwerksmeister fordern Pelzhüte. Es ist nicht sinnvoll, viele Arbeiter auszubilden, wenn die Versorung mit Luxusgütern noch nicht ausreicht.

Wenn Sie bereits IMPERIALISMUS gespielt haben, sind Sie es wahrscheinlich gewöhnt, möglichst schnell Arbeiter auszubilden. Dies hatte keine negativen Auswirkungen. Bei IMPERIALISMUS II muß die Ausbildung sorgfältiger geplant werden. Durch den Bedarf an Luxusgütern aus der Neuen Welt können sie nicht alle Arbeiter ausbilden, auch nicht gegen Ende des Spiels. Bedenken Sie, daß sich die Ereignisse in diesem Spiel in einer Zeit zutragen, in der sich der Ausbildungsstand der Arbeiterschaft in allen Ländern auf einem recht niedrigen Niveau befindet. Bilden Sie nicht mehr Arbeiter aus, als Luxusgüter zur Verfügung stehen. Selbst bei einem Spiel mit einfacher Wirtschaftstruktur benötigen alle ausgebildeten Arbeiter zusätzlich zu den Lebensmitteln eine bestimmte Menge an Luxusgütern. Kann ein ausgebildeter Arbeiter das von ihm benötigte Luxusgut nicht konsumieren, leistet er nichts.

Wenn Sie eine neue Technologie erforschen, erscheint der entsprechende Ausbildungsregler auf diesem Fenster. Ausbildung kostet einen Arbeiter, Papier und Geld. Reicht die Menge an benötigten Ressourcen nicht aus, ist das Icon mit einem roten X durchgekreuzt. Die Arbeitsleistung der einzelnen Arbeitertypen ist im unteren rechten Bereich des Bildschirms dargestellt.

Wenn Sie einen Arbeiter ausbilden, so steht er in diesem Zug für die Produktion nicht zur Verfügung. Haben Sie alle verfügbaren Arbeitskräfte für die Warenproduktion eingesetzt, können Sie nicht ausbilden. Sie können aber durch Reduzierung der Produktion im Produktionsfester Arbeitskräfte wieder verfügbar machen. Arbeiter, die mit den falschen Lebensmitteln ernährt werden oder keine Luxusgüter bekommen, können dennoch ausgebildet werden.

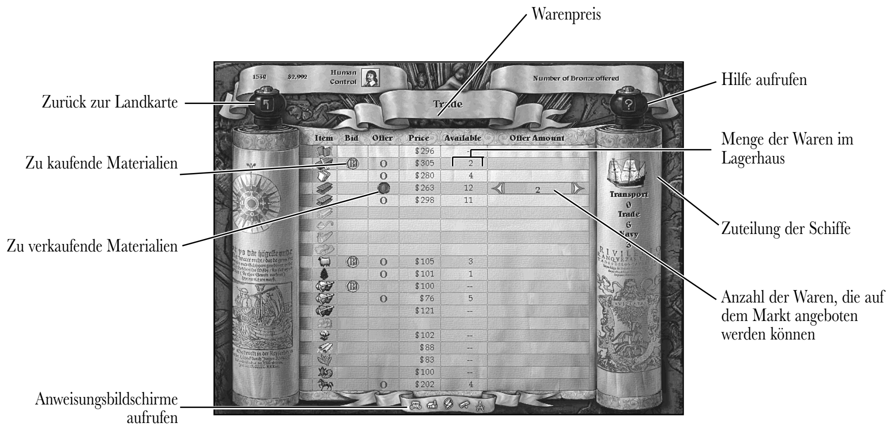
Arbeiter ernähren

Um Arbeit überhaupt verrichten zu können, muß ein Arbeiter eine Einheit Lebensmittel pro Zug zu sich nehmen. Jeder Arbeiter hat ein bevorzugtes Lebensmittel. Falls Sie ihn mit den falschen Lebensmitteln versorgen, wird er erkranken und die Arbeit verweigern. Falls Sie ihn überhaupt nicht versorgen, wird er verhungern und kann dann nicht mehr eingesetzt werden. Im einfachen Wirtschaftsmodus kann ein Arbeiter jede Art von Lebensmitteln zu sich nehmen.

Das Feld Bevölkerung im unteren linken Bereich des Bildschirms zeigt eine Aufteilung der Bevölkerung in drei Gruppen. Die Gesamtzahl dieser drei Gruppen entspricht immer der pro Zug benötigten Menge an Lebensmitteln.

Wenn Sie auf den Button Zug Beenden klicken, werden konsumierte Lebensmittel von den zu den Produktionsstätten transportierten Lebensmittelmengen abgezogen. Falls Sie nicht genug Lebensmittel einer Kategorie transportieren, so werden sich einige Arbeiter direkt aus dem Lagerhaus bedienen. Wenn auch das Lagerhaus leer ist, verhungern die Arbeiter..

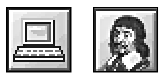
DER HANDEL



Bei jedem Zug handeln die Nationen der Welt alle möglichen Waren auf dem Weltmarkt. Handel ist notwendig, um Bargeld zu erlangen und um Ihre Industrie mit dringend benötigten Waren für die Produktion zu versorgen. Auch hilft Ihnen der Welthandel, wirtschaftliche Kontrolle über kleinere Nationen und Stämme zu erlangen.

Mit dem Handelsbildschirm können Sie Waren auf dem Weltmarkt anbieten und Gebote für Waren abgeben, die Sie kaufen möchten. Wenn Sie später den Button Zug Beenden rechts unterhalb der Landkarte klicken, werden Sie vor dem nächsten Zug Handelsangebote anderer Nationen erhalten und gleichzeitig Ihre eigenen Waren verkaufen. Wenn Sie die Warenangebote anderer Nationen annehmen, dann werden die von Ihnen gekauften Waren im nächsten Zug auf dem Industriebildschirm angezeigt. Waren, die Sie verkauft haben, werden von den Beständen Ihres Lagerhauses abgezogen.

Klicken Sie auf das Icon Handel auf dem goldenen Band unterhalb der Landkarte.

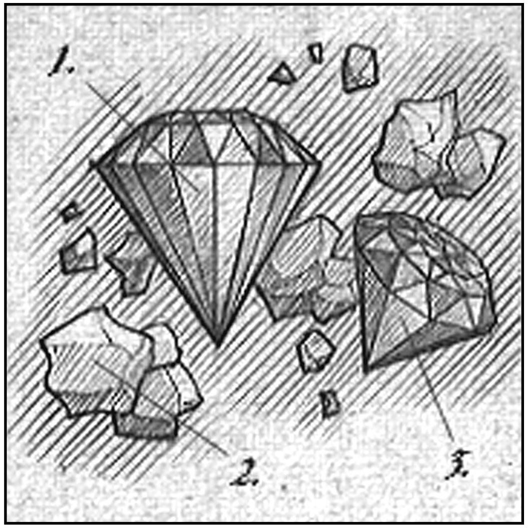


Steuerung des Handels durch den Computer: Mit dem Button links oben im Handelsbildschirm können Sie zwischen manueller und computergesteuerter Spielweise umschalten. Wenn Sie die Computersteuerung wählen, erfolgt der Handel in jedem Zug automatisch. Sie können den Computerberater auch so einstellen, daß Ihre Anweisungen in dem Zug zur Ausführung kommen, in dem sie von Ihnen gegeben werden. Überlassen Sie die Steuerung dem Computerberater, werden Ihre Anweisungen nur in diesem Zug berücksichtigt. Im nächsten Zug gibt die Handelsanweisungen wieder der Computerberater.

Bildschirm Handel

Jede Zeile des Handels-Bildschirms zeigt Informationen zu einer speziellen Ware an. Die Waren-Icons werden links angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger über eines dieser Icons bewegen, wird der Name der Ware als Info-Text in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.

In der Zeile sehen Sie außerdem den Preis für diese Ware auf dem Weltmarkt und die Anzahl der in Ihrem Lagerhaus zur Verfügung stehenden Einheiten dieser Ware nach Abzug der Waren, die Sie auf dem Industriebildschirm für die Produktion bestellt haben. Sie können keine Waren verkaufen, die Ihnen nicht gehören oder die bei diesem Zug für die Industrieproduktion eingesetzt werden.



Entdeckung von Edelsteinen oder Diamanten. Dank der Entdeckung von Edelsteinen oder Diamanten in der Neuen Welt durch Prospektoren können die Baumeister Lagerstätten ausbeuten, die diese wertvollen Steine enthalten.

Handelsabläufe verstehen

Das Wirtschaftsmodell von IMPERIALISMUS II beinhaltet Güterknappheit und die daraus entstehende Konkurrenz beim Kauf von Waren auf dem Weltmarkt. Ein Gebot für Kohle abzugeben bedeutet noch lange nicht, daß Sie in diesem Zug auch Kohle auf dem Weltmarkt kaufen können. Ihr Erfolg hängt vielmehr vom Weltmarktpreis für Kohle, Ihrer Handelspolitik gegenüber den kohleproduzierenden Ländern und den diplomatischen Beziehungen zwischen Ihrer Großmacht und den übrigen Ländern auf der Welt ab.

Nachdem alle Großmächte, kleineren Nationen und Stämme Ihre Verkaufsangebote und Kaufgebote gemacht haben und alle Großmächte ihren Zug beendet haben, stellt das Spiel eine Liste aller möglichen Angebote zusammen. Die für den Kauf zur Verfügung stehenden Waren werden als Angebote angezeigt, damit die Herrscher aller bietenden Länder ein Gebot abgeben können. Weitere Informationen finden Sie unter "Angebote annehmen und ablehnen" auf Seite 88.

Beispiel: Ein Warenangebot

Am Ende eines Zugs entscheidet die Nation Dänemark, Kohle auf dem Weltmarkt anzubieten. Dieses Angebot wird zuerst Großbritannien, dem bevorzugten Handelspartner Dänemarks, unterbreitet, da Großbritannien im gleichen Zug ein Gebot für Kohle abgegeben hat. Falls sich Großbritannien entscheidet, nur einen Teil (oder keine) der angebotenen Kohleeinheiten zu kaufen, wird der Rest der von Dänemark angebotenen Kohleeinheiten dem nächsten Bieter, geordnet nach der Qualität der diplomatischen Beziehungen zu Dänemark, angeboten. Dieser Vorgang setzt sich fort, bis alle Kohleeinheiten verkauft sind oder keine Gebote für Kohle mehr vorliegen.

Ihr Ziel sollte es sein, der bevorzugte Handelspartner von so vielen Nationen wie möglich zu sein. Versuchen Sie, sich auf Nationen zu konzentrieren, die Waren herstellen, welche Sie für Ihre Industrie benötigen Beobachten Sie auch die Weltmarktpreise, Ihre diplomatischen Beziehungen und andere Elemente Ihrer Handelspolitik.

Preise

Die auf dem Handelsbildschirm angezeigten Preise sind die Weltmarktpreise für die jeweiligen Waren, die im *letzten Zug* gehandelt wurden. Diese Preise sind die Ausgangspreise für den laufenden Zug. Je nach Angebot und Nachfrage können sie im laufenden Zug steigen oder fallen. Wenn die Nachfrage größer ist als das Angebot, steigt der Preis. Im umgekehrten Fall sinkt der Preis. Falls Angebot und Nachfrage ausgeglichen sind, wird sich der Preis kaum verändern.

Alle kleineren Nationen und Stämme bieten diejenigen Waren zum Verkauf an, die aus Ihren Ländern stammen. Die Großmächte entscheiden sich abhängig von den Weltmarktpreisen, ob sie bestimmte Produkte anbieten wollen oder nicht.

Wenn Sie auf dem Handelsbildschirm Waren anbieten und Bedarf an anderen Waren anmelden, sind Preise nicht genau vorherzusagen, da sich der endgültige Preis erst ergibt, wenn die Warenangebote und der Bedarf aller Nationen bekannt ist.

Subventionen.

Da es schwierig sein kann, rare Waren zu kaufen, besonders zu Anfang des Spiels, kann es notwendig sein, aktive Handelspolitik zu betreiben und einigen Ländern Handelssubventionen zu gewähren. Sie können Handelssubventionen auf dem Diplomatiebildschirm gewähren. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 99.

Wenn Sie einer Nation eine Subvention gewähren, ändert sich der Preis der mit dieser Nation gehandelten Waren um den gewährten Prozentsatz. Der anderen Nation kommt dieser Vorteil sowohl beim Kauf wie auch beim Verkauf zugute. Wenn Sie bei dieser Nation einkaufen, zahlen Sie mehr, wenn Sie an diese Nation verkaufen, verdienen Sie weniger.

Auf lange Sicht machen sich diese schlechten Geschäfte tatsächlich bezahlt, da die betreffenden Länder Ihnen auf Grund des höheren zu erzielenden Profits Waren bevorzugt anbieten werden und Sie auf diese Weise der Konkurrenz beim Erwerb rarer Waren einen Schritt voraus sind. Ihre Konkurrenten sind die Herrscher der anderen Großmächte und nicht die kleineren Nationen und Stämme. Die Vergabe von Handelssubventionen an kleinere Nationen oder Stämme gibt Ihrer Großmacht einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz auf Kosten einer geringfügigen (und häufig nur vorübergehenden) Minderung der Gewinne.

Auswirkung diplomatischer Beziehungen auf den Handel

Subventionierte Preise und verbesserte diplomatische Beziehungen bestimmen die Reihenfolge, in der Warenangebote gemacht werden. Nationen, die eine Ware zu verkaufen haben, kombinieren beide, um zu entscheiden, welche Nation Ihr bevorzugter Handelspartner ist.

Sie können Ihre diplomatischen Beziehungen durch Aktivitäten im Diplomatie-Bildschirm verbessern. Handel wirkt sich jedoch auch auf die Diplomatie aus. Außerdem verbessert sich Ihr Verhältnis zu einer Nation, in der Sie eine Handelsmission oder Botschaft unterhalten, jedes Mal, wenn Sie erfolgreich mit dieser Nation gehandelt haben. Durch die Wahl einiger regelmäßiger Handelspartner können Sie die Effekte Ihrer Bemühungen konzentrieren. Im Wechselspiel zwischen Diplomatie und Handel können Sie dann sehr schnell die Beziehungen zu einigen dieser Partner verfestigen.

Transport und Ladekapazitäten

Die Zahlen auf der rechten Seite des Handelsbildschirms geben die gesamte zur Verfügung stehende Ladekapazität der Schiffe an, die im Besitz Ihrer Großmacht sind. Wenn er nicht für den Transport verwendet wird und sich nicht außerhalb der Heimatflotte bei der Marine befindet, kann jeder Laderaum eine Einheit einer beliebigen Handelsware aufnehmen. Jeder Laderaum kann nur einmal pro Zug verwendet werden.

Die Handelsmarinen anderer Großmächte

Keine der kleineren Nationen verfügt über eigene Schiffe. Wenn Sie mit einer kleineren Nation oder einem Stamm Handel treiben, werden Sie Ihre Handelsmarine, also Ihre Handelsschiffe, zur Verfügung stellen müssen - ob Sie nun Käufer oder Verkäufer sind. Da die anderen Großmächte jedoch über ihre eigene Handelsmarine verfügen, müssen Sie beim Handel mit Großmächten nur einen Teil der Transportkapazität zur Verfügung stellen.

Die Regel ist hier, daß der Käufer die Waren selbst abholen muß. Falls der potentielle Käufer keine Transportkapazität mehr zur Verfügung hat, dann kann er das Angebot nicht wahrnehmen und die Waren werden dem nächsten Bieter angeboten.

Warenreihenfolge im Handel

Um Ihre Handelsmarine bestmöglich verplanen zu können, werden Waren in IMPERIALISMUS II immer in der gleichen Reihenfolge gehandelt. Diese Reihenfolge entspricht von oben nach unten der Reihenfolge der verschiedenen Waren auf dem Handelsbildschirm. Handel mit Stoffen findet also beispielsweise immer zuerst statt, weil Stoffe an erster Stelle der Warenreihenfolge stehen. Um auch noch später Platz für Waren zur Verfügung zu haben, sollten Sie unbedingt die Fähigkeit trainieren, den Überblick über die Ladekapazitäten zu behalten.

Erbeutete Schiffe

Wenn Ihre Großmacht den Krieg erklärt oder von einer anderen Großmacht angegriffen wird, können Ihre Handelsschiffe abgefangen und versenkt werden. Natürlich können Sie auch die Handelsschiffe Ihres Gegners abfangen. Alle Verluste im Handelskrieg werden Ihnen im Schlachtbericht angezeigt. Je stärker die Schiffe der Heimatflotte sind, umso geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Ihre Waren erbeutet werden. Sie können Ihre Handelsschiffe durch die Verwendung von kleinen, schnellen Begleitschiffen schützen.

Handelsanweisungen erteilen.

Ihre Kaufleute brauchen nicht bei jedem Zug neue Anweisungen. Nachdem Sie einmal Ihre Anweisungen erteilt haben, brauchen Sie den Handelsbildschirm nur aufzusuchen, wenn Sie sie ändern wollen. Wenn sich die Umstände ändern, können Sie den Handelsbildschirm wieder aufrufen, um sich auf die neue Situation einzustellen.

Bei einem Kaufgebot sollten Ihre Kaufleute alle zur Verfügung stehenden Angebote der gewünschten Ware prüfen. Bei einem Verkaufsangebot geben Sie die maximale Menge an, die Sie verkaufen möchten. Ihre Kaufleute bieten die Ware den Bietern an, bis die von Ihnen gewünschte Menge verkauft ist oder bis alle Bieter die übriggebliebene Menge abgelehnt haben.

Wachssiegel dienen zur Markierung Ihrer Kaufgebote und Verkaufsangebote. Um ein Gebot abzugeben, klicken Sie auf die Spalte "Gebote". Das **Gebotssiegel** für die Ware wird angezeigt. Verkaufsangebote geben Sie über die Angebotsspalte auf der rechten Seite der Spalte Gebote ein. Wenn das **Angebotssiegel** angezeigt wird, können Sie nun mit dem rechten Regler die Warenmenge in der Spalte Angebotene Menge einstellen. Klicken Sie auf die Pfeile an den Enden des Reglers, um die angebotene Menge der Ware zu erhöhen oder zu verringern.

Für welche Waren mache ich Gebote?

Da sie billiger sind als Materialien, sollten Sie im allgemeinen Gebote für Ressourcen machen. Da sich die Beziehungen bei intensivem Handel verbessern, sollten Sie Ressourcen von den Nationen beziehen, in denen Sie über Handelsmissionen verfügen. Versuchen Sie Ressourcen zu beschaffen, die in Ihrem Imperium knapp sind. Zu Beginn des Spiels können Sie pro Zug nur Bedarf für maximal drei verschiedene Waren anmelden. Auf Handelsmessen können Sie für bis zu sechs verschiedene Waren Gebote machen.

Welche Waren biete ich an?

Die Herausforderung bei der Gestaltung Ihrer Angebote liegt im Ausgleich zwischen dem Inlandsbedarf Ihrer Großmacht für die Industrieproduktion und Ihrem Bedarf an Bargeld, das Sie nur durch Handel erhalten können. Zwar lassen sich Stoffe und Bauholz verkaufen, aber sie sind auch für den Schiffsbau, für Häfen, Straßen, militärische Einheiten und für die Anwerbung von Arbeitskräften erforderlich. Aufgrund der Preisstruktur ist es am besten, Materialien auf dem Weltmarkt anzubieten. Vorsicht, Großmächte, die von Ihnen Waren einkaufen, können diese zum Aufbau ihrer Industrie oder ihres Militärs verwenden.

Sie können so viele verschiedene Waren anbieten wie in Ihrem Lagerhaus zur Verfügung stehen und nicht von der Industrie benötigt werden. Allerdings darf die Menge der *angebotenen Ware* nicht die Ladekapazität übersteigen, die Ihnen für den Handel zur Verfügung steht.

Warenangebote anderer Nationen



Angebote annehmen und ablehnen

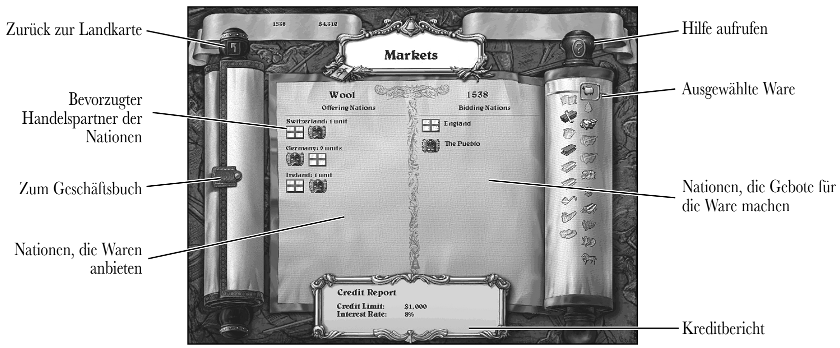
Nachdem alle Großmächte ihren Zug beendet haben, finden alle Geschäfte des Weltmarkts statt. Sie erhalten nun Angebote anderer Nationen, die die Waren, für die Sie einen Bedarf angemeldet haben, verkaufen wollen. Sie können jedes dieser Angebote annehmen oder ablehnen, wenn es Ihnen präsentiert wird, Sie können außerdem auch eine Teilmenge der angebotenen Waren akzeptieren. Wenn Sie den Mauszeiger auf dem Angebot über das Bild der Ware bewegen, wird Ihnen rechts oben Info-Text angezeigt, so daß Sie einen Überblick darüber haben, welche Menge dieser Waren in Ihrem Lagerhaus vorrätig ist.

Wenn Ihnen ein Angebot vorgelegt wird, können Sie jede Teilmenge der angebotenen Menge akzeptieren - bis hin zur angebotenen Gesamtmenge. Ändern Sie einfach die Zahl im Eingabefeld des Angebots und klicken Sie dann auf das Annahmesiegel. Um ein Angebot vollständig abzulehnen, klicken Sie auf das Siegel für die Ablehnung. Wenn Sie eine ausreichende Menge einer bestimmten Waren gekauft haben, aktivieren Sie das Feld Keine weiteren Angebote von (dieser Ware). So werden die verbleibenden Angebote dieser Ware für den Rest des Zugs unterdrückt.

Nachdem Sie auf alle Angebote reagiert haben, werden die Waren, die Sie nicht erstanden haben, anderen Ländern angeboten. Es kann auch sein, daß Sie nicht der erste potentielle Käufer sind, dem eine bestimmte Ware angeboten wird. Die Angebote, die Sie erhalten, können durchaus schon von anderen Ländern abgelehnt worden sein.

Angebote erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms mit der Angabe einiger Details zu jedem Angebot. Wenn Sie auf die Waren-Icons auf der Schriftrolle auf der rechten Seite des Bildschirms klicken, können Sie weitere Detailinformationen über den Weltmarkt einsehen.

Die Markt-Schriftrolle



Mit jedem Waren-Icon können Sie sich eine ausführliche Marktübersicht für diese Ware anzeigen lassen. Wenn Sie das Icon anklicken, öffnet sich die Schriftrolle zu einer doppelseitigen Anzeige. Auf der linken Seite finden Sie eine Liste der Länder, die eine spezielle Ware anbieten, die Angebotsmenge und die Reihenfolge, in der diese Ware potentiellen Käufernationen angeboten wird. So ist die erste Flagge unter dem Namen der anbietenden Nation die Landesflagge des bevorzugten Handelspartners dieser Nation - dieser Handelspartner bekommt die Waren zuerst angeboten. Auf der rechten Seite finden Sie eine Liste der bietenden Nationen und der diesen Nationen zur Verfügung stehenden Transportkapazität. Eine Großmacht, die über keine freien Ladekapazitäten mehr verfügt, kann ungeachtet ihrer Position auf der Warteliste keine weiteren Waren einkaufen.

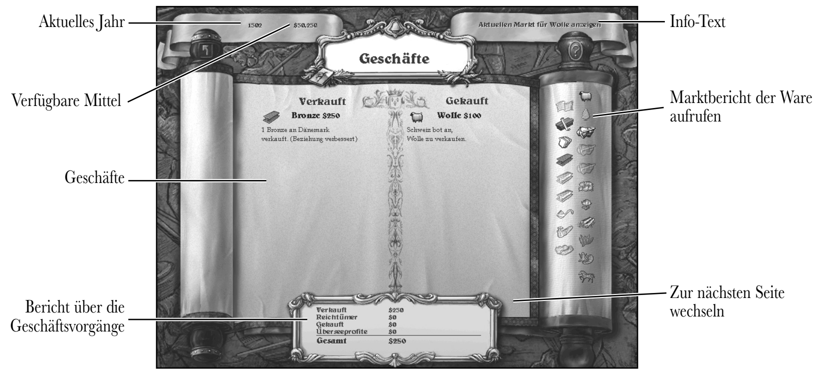
Sie können den Markt für eine bestimmte Ware nur dann einsehen, wenn Sie Bedarf an dieser Ware angemeldet haben oder selbst zum Verkauf anbieten. Klicken Sie auf den Lederknauf auf der linken Seite des Bildschirms, um zu den Angeboten zurückzukehren.

Die Handelsmarine und die Warenreihenfolge

Eine wichtige Komponente erfolgreichen Handels ist der sinnvolle Einsatz Ihrer Handelsmarine bei jedem Zug. Wenn Sie zum Beispiel bei einem Zug eine große Menge Stoffe aus Ihrem Lagerhaus verkaufen, dann sollten Sie sicherstellen, daß Ihnen genug Transportkapazität für den Einkauf der von Ihrer Industrie benötigten Waren bleibt. Bei Zügen, in denen Sie wenig zu verkaufen haben, sollten Sie Bedarf an Waren, für die Sie normalerweise keinen Raum haben anmelden.

Angebote werden immer in der Reihenfolge aufgerufen, in der die verschiedenen Waren auf dem Handelsbildschirm und den Icons auf der Markt-Schriftrolle angezeigt werden. Falls Sie also verzweifelt Eisen benötigen, sollten Sie also daher nicht unbedingt Wollangebote annehmen, sondern sich Transportkapazität für Eisen aufheben. Werfen Sie mit der Registerkarte Eisen einen Blick auf den Markt für Eisen. Wenn Ihre Flagge an erster Stelle in der Interessentenliste einer der Nationen aufgeführt ist, die Eisen verkaufen, können Sie sicher sein, daß Sie in dieser Runde Eisen angeboten bekommen. In diesem Fall sollten Sie besser über die erforderlichen Ladekapazitäten verfügen.

Das Geschäftsbuch



Am Ende jedes Zugs, nachdem der gesamte Handel abgeschlossen ist, wird Ihnen das Geschäftsbuch angezeigt. Unter Umständen müssen Sie ein wenig blättern, um alle Informationen einzusehen. Falls Sie während des kommenden Zugs die Ergebnisse Ihrer geschäftlichen Aktivitäten noch einmal Revue passieren lassen wollen, rufen Sie das Fenster Spielinformationen auf.

Die Zusammenfassung im Geschäftsbuch zeigt alle abgeschlossenen Geschäfte, sowie die von Ihnen nicht wahrgenommenen Angebote an.

Übersicht über den Handel und die Überseeprofite

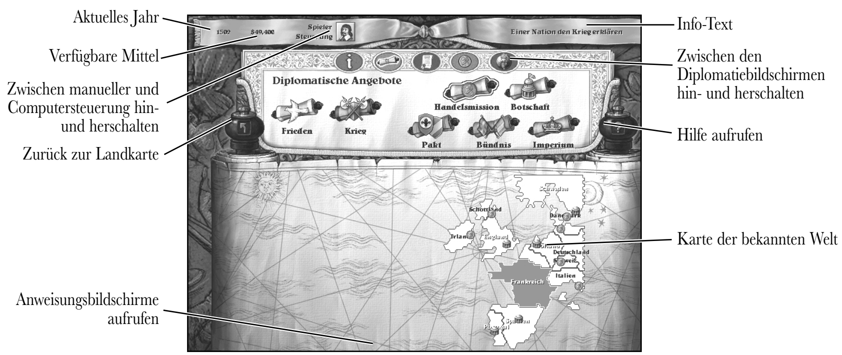
Auf einer Seite des Geschäftsbuchs wird Ihnen eine Übersicht über alle Geschäfte angezeigt. Mit der Zeit werden Ihre Überseeprofite und veräußerten Reichtümer zunehmen und einen wesentlichen Anteil Ihres Handelsgewinns ausmachen. Überseeprofite sind alle Gewinne, die Sie erzielen, wenn ein anderes Land eine Ware kauft, an deren Entwicklung Sie beteiligt waren. Der einzige Weg, sich diesen Bonus zu verschaffen, führt über den Erwerb von Land in einer kleineren Nation durch einen Kaufmann und dann eine Erhöhung der Produktion in diesem Land mit Hilfe Ihrer übrigen zivilen Einheiten. Weitere Information dazu, wie dabei vorzugehen ist, finden Sie auf Seite 68. Veräußerte Reichtümer sind einfach gesagt Geld, das Sie für den Transport eines oder mehrerer Reichtümer in Ihr Heimatland erhalten. Sie können sich veräußerte Reichtümer über die Eroberung von Land oder über Länder aneignen, in denen Ihre zivile Einheiten an der Entwicklung der Reichtümerfelder beteiligt waren.

Kreditwürdigkeit

Manchmal werden Sie in der Handelsphase mehr Geld ausgeben als Sie einnehmen, so daß Sie rote Zahlen schreiben (negativer Saldo). Das Geschäftsbuch zeigt dies an und informiert Sie auch über Ihr Kreditlimit. Das Kreditlimit entspricht ungefähr Ihrem durchschnittlichen Einkommen je Zug. Falls Sie dieses Kreditlimit überschreiten, erhalten Sie eine Warnung, daß eine Zwangsversteigerung von Gütern in Ihrem Lagerhaus droht. Bei so einer Versteigerung erhalten Sie ungefähr ein Viertel des tatsächlichen Werts. Solange Sie sich jenseits Ihres Kreditlimits befinden, können Sie auch keine Befehle erteilen, die weiteres Geld kosten.

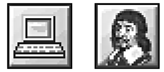
Schließlich können Sie auch bankrott sein und das Spiel verlieren. Auf der anderen Seite ist es durchaus ratsam, innerhalb Ihres Kreditrahmens Geld zu leihen. Sie sollten dabei nicht mehr als die Hälfte Ihres Limits ausschöpfen, da sonst der Zinssatz zu schnell ansteigt. Da die Banken der Welt Sie gerne als zuverlässigen Kunden gewinnen würden, wird jeder Kredit, den Sie zurückzahlen, in der Zukunft zu niedrigeren Zinssätzen führen. Ihr Kreditlimit steigt mit dem Anstieg Ihres Einkommens. Außerdem können Sie durch zwei Technologien Ihre Kreditwürdigkeit verbessern und einen geringeren Zinssatz erzielen.

DIE DIPLOMATIE



Diplomatie gibt Ihnen die Möglichkeit, sich direkt mit den anderen Nationen der Welt zu verständigen. Sie finden im Diplomatie-Bildschirm außerdem jede Menge nützlicher Informationen, die es Ihnen erlauben, Ihre Strategie besser zu planen. Wie alle anderen Aktivitäten in IMPERIALISMUS II finden auch diplomatische Aktionen erst dann statt, wenn alle Großmächte ihren Zug beendet haben. Bevor Sie auf den Button Zug Beenden klicken, können Sie jede Ihrer diplomatischen Anordnungen zurücknehmen. Wenn sich wichtige Entwicklungen auf der diplomatischen Ebene ergeben, werden Sie in der Zugübersicht zu Beginn jeden neuen Zuges darüber informiert.

Klicken Sie auf der Landkarte oder in einem der anderen Anweisungsbildschirme auf das Icon Diplomatie, das wie eine Schriftrolle aussieht.



Steuerung der Diplomatie durch den Computer: Mit dem Button links oben im Diplomatiebildschirm können Sie zwischen manueller und computergesteuerter Spielweise umschalten. Wenn Sie die Computersteuerung wählen, werden Ihre diplomatischen Anweisungen in jedem Zug automatisch ausgeführt. Sie können den Computerberater auch so einstellen, daß Ihre Anweisungen in dem Zug zur Ausführung kommen, in dem sie von Ihnen geben werden. Überlassen Sie dem Computerberater die Steuerung, werden Ihre Anweisungen nur in diesem Zug berücksichtigt. Im nächsten Zug legt der Computerberater die diplomatische Vorgehensweise wieder nach seinem Gutdünken fest.

Diplomatische Informationen

Das Informations-Icon wird stets ausgewählt, wenn Sie den Bildschirm Diplomatie aufrufen. Um Anweisungen auf dem Diplomatiebildschirm zu geben, müssen Sie zuerst auf eines der anderen Icons oben auf dem Bildschirm klicken. Wenn das Informations-Icon angeklickt ist, können Sie sich über die politischen und wirtschaftlichen Bedingungen auf der Welt informieren.

Informations-Icon



Wenn Sie den Diplomatie-Bildschirm aufrufen, dann erscheinen in der Informations-Anzeige zuerst Informationen über Ihre Großmacht. Sie sehen die Ausdehnung Ihres Imperiums und militärische und wirtschaftliche Kurzinformationen. Sie können ein anderes Imperium durch einen Klick auf die Landkarte auswählen - dies zeigt die gleichen Informationen über das gewählte Land an.

Wählen Sie nacheinander die verschiedenen Großmächte aus, um Einschätzungen zu ihrer jeweiligen militärischen und wirtschaftlichen Stärke zu sehen. Wenn Sie eine kleinere Nation auswählen, so werden zusätzlich der bevorzugte Handelspartner dieses Landes und die Großmacht angezeigt, die das beste diplomatische Verhältnis zu dieser Nation hat. Aufgrund der Handelssubventionen können das durchaus verschiedene Länder sein. Der bevorzugte Handelspartner einer Nation ist das Land, welches die Produkte dieser Nation zuerst zum Kauf angeboten bekommt. Die Großmacht mit den besten Beziehungen zu einer Nation hat die größte Chance, die Herrschaft über diese Nation zu erlangen.

Diese Angaben zu jedem Land werden auch als grundlegende Informationen bezeichnet. Um weitergehende Details zu sehen, können Sie die Icons in der Mitte des oberen Fensters verwenden.

Weitere Informationen einsehen

In der Mitte der Informationsanzeige befinden sich drei weitere Icons, die spezielle Informationen zu den Ländern der Welt liefern. Sie können immer direkt auf ein Land klicken, um spezielle Informationen zu diesem Land zu sehen, egal, in welcher Anzeige Sie sich befinden.

Diplomatischer Status

Das Icon für die Anzeige des diplomatischen Status erscheint als kleine Schriftrolle. Klicken Sie auf das Icon, um eine Landkarte mit den Abkommen und Kriegserklärungen zwischen den Nationen der Welt angezeigt zu bekommen. Hier können Sie zum Beispiel sehen, welche Großmächte Bündnisse eingegangen sind und welche Nationen Kolonien welcher Großmächte sind.

Politisches Klima

Klicken Sie auf das kleine viereckige Schriftstück (symbolisiert die Gewährung von Auslandshilfe), um eine politische Weltkarte angezeigt zu bekommen. Diese Karte zeigt an, wie

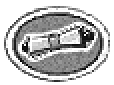
freundlich sich Länder gesinnt sind. Dies deckt sich nicht notwendigerweise mit Abkommen, welche zwischen diesen Ländern existieren. Natürlich führen feste Abkommen im allgemeinen zu freundlichen Beziehungen. Sie werden zum Beispiel feststellen, daß sich Länder, die sich miteinander im Krieg befinden, auch nicht besonders wohlgesonnen sind.

Handelspolitik

Durch Klicken des Münzen-Icons werden Ihnen die Handelsbeziehungen eines Landes angezeigt. Im oberen Fenster sehen Sie die Hauptexportprodukte des Landes. Benutzen Sie diese Anzeige, um zu entscheiden, welche Länder für Sie interessante Handelspartner sein könnten.

Auf der Karte werden auch Subventionen und Boykotte angezeigt, beide können nur von Großmächten veranlaßt werden. Subvention bedeutet, daß die Großmacht einen höheren Preis als den Marktpreis für die Handelswaren eines anderen Landes bezahlt bzw. eigene Waren zu einem geringeren Preis an das andere Land verkauft. Boykott bedeutet, daß zwischen diesen Ländern kein Handel stattfindet.

Diplomatische Angebote



Im oberen Teil des Bildschirms neben dem gelben "I"-Icon wird eine Schriftrolle auf grünem Hintergrund angezeigt. Wenn Sie auf dieses Icon klicken, rufen Sie das Fenster Diplomatische Angebote auf. Hier können Sie die diplomatischen Beziehungen zwischen Ihrer Nation und allen übrigen Nationen und Stämmen auf der Welt festlegen.

Ein diplomatisches Angebot machen

Die Landkarte zeigt die verschiedenen Abkommen, die Sie mit anderen Ländern eingegangen sind. Um Information über Abkommen anderer Länder zu sehen, müssen Sie das Informations-Icon benutzen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 92.

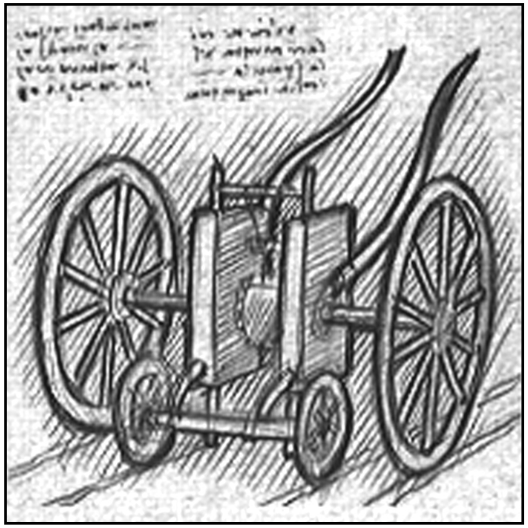
Wenn Sie ein neues diplomatisches Angebot machen wollen, klicken Sie im oberen Fenster auf eine der sieben großen Schriftrollen. Jede Schriftrolle ist mit der Bezeichnung des Angebots versehen. Wenn Sie auf eines der Icons klicken, verändert sich der Mauszeiger zu einem Symbol für diese Art von Angebot. Wenn Sie nun auf ein Land klicken, so wird das Symbol auch dort angezeigt.

Um ein Angebot zurückzunehmen, können Sie auf das Symbol des Abkommens auf der Landkarte klicken. Das Symbol wird verschwinden - dies bestätigt, daß Sie Ihr Angebot zurückgenommen haben. Falls das Angebot Geld gekostet hätte, so steht Ihnen die entsprechende Summe jetzt wieder als Bargeld zur Verfügung.

Krieg und Frieden

Zu Beginn des Spiels befindet sich die Welt im Frieden. Sie können allerdings jederzeit einer Großmacht oder jeder anderen Nation den Krieg erklären. Bevor Ihr Imperium mit der Invasion einer Nation der Alten Welt beginnen darf, müssen Sie ihr in IMPERIALISMUS II den Krieg erklären. So ist die Nation einen Zug vor der eigentlichen Invasion gewarnt. Wenn Sie sich mit einer Nation im Krieg befinden, können Sie ihr jederzeit den Frieden anbieten.

Den Stämmen gegenüber ist hingegen niemals eine Kriegserklärung erforderlich. Wenn allerdings Kaufleute einer anderen Großmacht Investitionen bei diesem Stamm vorgenommen haben, müssen Sie dieser Großmacht gegenüber den Krieg erklären, ehe Sie in das Territorium des Stammes einfallen können.



Sämaschine.
Durch die Erfindung der Sämaschine, mit der Getreide in Reihen angebaut werden kann, erzielen die Baumeister eine Ertragsverbesserung im Getreideanbau von 3 Getreide pro Zug.

Eine Nation kann eine ihr gegenüber erklärte Kriegserklärung nicht ablehnen. Wenn Sie einer Nation den Krieg erklären, dann wird diese Kriegserklärung übermittelt, sobald Sie auf den Button Zug Beenden klicken. Der Kriegszustand beginnt dann im nächsten Zug. Sie müssen den Krieg erklären, bevor Sie feindliche Handlungen gegenüber einer anderen Nation unternehmen können. Selbstverständlich verschlechtert eine Kriegserklärung Ihre Beziehungen zu den Nationen, mit denen Sie sich im Krieg befinden.

Weniger offensichtlich ist die Tatsache, daß eine Kriegserklärung auch Ihre Beziehungen zu anderen Ländern drastisch verändern kann. Länder, deren Beziehungen zu dem von Ihnen angegriffenen Land schlecht waren, werden jetzt Ihnen gegenüber freundlichere Gefühle hegen. Länder mit guten Beziehungen zum Opfer Ihrer Kriegserklärung werden Sie nun deutlich weniger mögen.

Kleine Nationen werden ein Friedensangebot nie ablehnen. Diese Nationen werden immer glücklich sein, wenn eine Großmacht aufhört, mit ihnen Krieg zu führen. Auf der anderen Seite werden Großmächte Friedensangebote nur dann akzeptieren, wenn dies zu ihrem Vorteil ist. Wenn sie ihr Ziel erreicht haben und Ihre Hauptstadt dieses Mal nicht erobern konnten, werden sie im allgemeinen Ihr Friedensangebot annehmen. Die Wahrscheinlichkeit, daß sie Ihr Angebot annehmen, ist nach dem Verlust von Provinzen oder Schiffen in einer Seeschlacht höher als direkt nach einem Sieg oder einer Reihe von Siegen.

Stämme können von "zivilisierten" Staaten ohne eine förmliche Kriegserklärung angegriffen werden. Sofern keine andere Großmacht Investitionen bei diesem Stamm vorgenommen hat, ergeben sich aus so einem Angriff auch keine diplomatischen Nachteile in der Alten Welt. Allerdings ist mit einer Reaktion der Stämme in der Nähe des angegriffenen Stammes zu rechnen. Sie sind dann nicht ohne weiteres gewillt, Handel mit einer Großmacht zu treiben, die angrenzende Länder erobert.

Diplomatische Angebote an kleinere Nationen und Stämme

Zu Beginn des Spiels sind Ihre diplomatischen Optionen gegenüber kleineren Nationen und entdeckten Stämmen begrenzt. Manchmal müssen Sie ein bestimmtes Angebot machen, bevor andere Abkommen möglich sind. Zu Beginn des Spiels sollten Sie als ersten Schritt Handelsmissionen in einigen kleineren Ländern oder bei Stämmen einrichten. Später können Sie dann Botschaften eröffnen, Nichtangriffspakte schließen und versuchen, Nationen und Stämme vom Anschluß an Ihr Imperium zu überzeugen.

Da es in jedem Spiel nur sechs kleinere Nationen in der Alten Welt gibt, kann der Wettbewerb um sie sehr heiß ausfallen. Im Gegensatz zu den im Besitz der Stämme befindlichen Provinzen werden die Provinzen der kleineren Nationen auf den Sieg angerechnet.

Handelsmissionen

Kleinere Nationen und Stämme werden das Angebot einer Handelsmission immer annehmen. Das Angebot kostet Sie $500 und die Handelsmission öffnet im nächsten Zug ihre Tore. Der unmittelbare Nutzen einer Handelsmission ist das Recht, gegenüber dieser Nation Handelspolitik (wie Subventionen, etc.) betreiben zu können. Über das mit einer Münze gekennzeichnete Icon am oberen Bildschirmrand können Sie das Fenster "Handelspolitik" aufrufen.

Nachdem Sie eine Handelsmission etabliert haben, wird außerdem jedes Geschäft, das Sie mit dieser Nation oder diesem Stamm abschließen, die diplomatischen Beziehungen mit der Nation verbessern. Wenn sich Ihre Beziehungen soweit verbessert haben, könnten sich deren Herrscher entschließen, Teil Ihres Imperiums zu werden - vorausgesetzt, Sie eröffnen dort eine Botschaft.

Eine Handelsmission ist Voraussetzung für die Eröffnung einer Botschaft.

Botschaften

Obwohl Ihr Imperium zu Beginn des Spiels über Botschaften bei anderen Großmächten verfügt, müssen Sie Ihr diplomatisches Geschick durch weitere Forschung verbessern, ehe Sie neue Botschaften einrichten können. Mit der als "Diplomatisches Geschick" bezeichneten Technologie, die von Anfang erforscht werden kann, können Sie zusätzliche Botschaften gründen.

Wenn Ihr Imperium diese Technologie beherrscht und Sie eine Handelsmission in einer kleineren Nation oder bei einem Stamm eröffnet haben, können Sie auch an die Einrichtung einer Botschaft denken. Die Einrichtung einer Botschaft kostet Sie $1000. Deswegen sollten Sie zu Beginn des Spiels nicht zu viele Botschaften eröffnen. Kleinere Nationen oder Stämme lehnen die Eröffnung einer Botschaft nie ab.

Botschaften erlauben die Pflege voller diplomatischer Beziehungen, dies schließt Entwicklungshilfe, Pakte und andere Abkommen ein. In der Alten Welt eröffnet eine Botschaft die Möglichkeit der Militärhilfe im Falle eines Einmarsches bei einer kleineren Nation.

Erst mit der Einrichtung einer Botschaft können die meisten Ihrer Spezialisten mit der Arbeit bei einem Stamm oder in einer kleineren Nation beginnen. Wenn Sie das Territorium eines Stammes vor einer Invasion einer anderen Großmacht schützen wollen, müssen Sie dort zuerst eine Botschaft einrichten. Dann können Sie einen Kaufmann entsenden, der Grundstücke in den Provinzen des Stammes erwirbt. Sobald Sie ein Stück Land erworben haben, kann eine Großmacht erst dann mit einem Einmarsch beginnen, wenn sie Ihnen gegenüber den Krieg erklärt hat. Nur solche Nationen und Stämme, in denen Sie eine Botschaft unterhalten, können sich freiwillig Ihrem Imperium anschließen.

Nichtangriffspakte

Wenn Sie in einem Land eine Botschaft unterhalten, dann können Sie dieser Nation oder diesem Stamm einen Nichtangriffspakt anbieten. Dieser kostet nichts und außerdem ist es eine gute Idee, allen kleineren Nationen und Stämmen, in denen Sie eine Botschaft haben, einen solchen Pakt anzubieten. Kleinere Nationen werden einen Pakt immer akzeptieren, da er die aggressiven Optionen der Großmächte zumindest ein wenig einschränkt. Tatsächlich sind sie meistens so glücklich über einen solchen Pakt, daß sich Ihre Beziehungen zu diesen Ländern sofort verbessern.

Ein Nichtangriffspakt kostet Sie nur dann etwas, wenn Sie ihn brechen. Falls dies passiert, werden sich Ihre Beziehungen rund um die Welt stark verschlechtern. Andere Länder werden Ihnen nicht mehr vertrauen.

Anschluß an das Imperium

Mit der Schriftrolle Imperium im Bildschirm Diplomatische Angebote können Sie eine kleinere Nation oder eine Stamm auffordern, sich Ihrem Imperium anzuschließen. Dieses Angebot kostet nichts, aber jede kleinere Nation wird dieses Ansinnen ablehnen, falls Ihre Beziehungen zu ihr nicht ausgezeichnet sind. Mit Hilfe der Informationsanzeige können Sie jederzeit die Qualität Ihrer Beziehungen zu allen Ländern prüfen. Falls sich Ihre Beziehungen zu einer Nation oder einem Stamm verbessert haben (dunkelgrüner Farbcode), dann besteht die Chance, daß diese Nation sich Ihrem Imperium anschließt.

Wenn sich eine kleinere Nation Ihrem Imperium anschließt, wirkt sich das wie eine Eroberung aus. Allerdings erhalten Sie auch den Oberbefehl über ihre Streitkräfte und sind für die Nahrungsmittelversorgung dieser neuen Truppen verantwortlich. Sie haben vollkommene Kontrolle über ihre Provinzen und alle Straßen und Entwicklungen, die in dieser Nation errichtet wurden. Nach Anschluß der kleineren Nation werden alle von dieser Nation produzierten Waren Teil Ihres Transportnetzes. Da es keine unabhängige Regierung mehr gibt, ist es nicht mehr nötig bzw. nicht möglich, Handel mit diesen Waren zu treiben. Diese Provinzen werden Ihnen auf den Sieg in diesem Spiel angerechnet.

Bei Stämmen verhält es sich anders. Obwohl Sie deren Streitkräfte befehligen, gibt es nach wie vor eine unabhängige Stammesregierung. Ihre Ressourcen müssen über Handel erworben werden und auch Sie erhalten weiterhin Geld für Ihre Waren. Diese Provinzen werden Ihnen nicht auf den Sieg in diesem Spiel angerechnet.

Diplomatische Angebote an Großmächte.

Zu Beginn des Spiels hat Ihre Großmacht bereits bei allen anderen Großmächten Botschaften, zu denen auch Handelsmissionen gehören. Dies erlaubt von Anfang an den Unterhalt von konstruktiven diplomatischen Beziehungen mit allen anderen Großmächten.

Bündnisse

Sie können nur Großmächten ein Bündnis anbieten. Ein Bündnis, falls sie zustande kommt, ist ein Versprechen zur gegenseitigen Verteidigung im Falle eines Angriffs auf eine der beiden Großmächte. Wenn Ihr Bündnispartner angegriffen wird, so werden Sie von der Kriegserklärung in Kenntnis gesetzt und Ihr Partner wird verlangen, daß auch Sie dem Aggressor den Krieg erklären. Das gleiche geschieht umgekehrt, falls Sie angegriffen werden. Falls einer der beiden Partner seinen Verpflichtungen nicht nachkommt, gilt das Bündnis als gebrochen. Die diplomatischen Beziehungen der Nation, die das Bündnis gebrochen hat, werden sich weltweit drastisch verschlechtern



Lehrlinge.
Mit dieser Entwicklung können die Bauernarbeiter ausgebildet werden. Lehrlinge bieten viermal mehr Arbeitskraft als ein ungelernter Bauer. Bei jedem Zug verbraucht ein Lehrling 1 Einheit raffinierten Zucker.

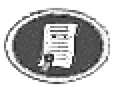
Auch wenn Ihr Bündnispartner selber einem anderen Land den Krieg erklärt, werden Sie eine diplomatische Note erhalten, die Sie auffordert, auf der Seite Ihres Partners in den Krieg zu ziehen. Die Konsequenzen, die sich aus der Weigerung an diesem Krieg teilzunehmen, sind vollkommen anderer Natur. Sie müssen allerdings keine diplomatischen Konsequenzen fürchten, falls Sie sich weigern. Bündnispartner erhalten eine Aufforderung, am Krieg teilzunehmen, werden jedoch nicht für das aggressive Verhalten ihrer Alliierten verantwortlich gemacht.

Großmächte schließen Bündnisse abhängig von der militärischen Lage. Schwache Großmächte schließen leicht Bündnisse und bieten gerne Bündnisse an - suchen Sie sich Ihre Partner sorgfältig aus.

Anschluß an das Imperium

Wenn Ihr Imperium die fortgeschrittene diplomatische Technologie Imperiumaufbau beherrscht, können Sie eine andere Großmacht auffordern, sich Ihrem Imperium anzuschließen. Die andere Großmacht wird dem nur zustimmen, falls ihre Lage aufgrund der von Ihnen errungenen Erfolge hoffnungslos ist. Die Zustimmung zu einem solchen Angebot beendet das Spiel für die Großmacht, deren Provinzen direkt Teil Ihres Imperiums werden. Sie sollten ein solches Angebot einer anderen Großmacht nur dann annehmen, wenn Sie tatsächlich aus dem Spiel ausscheiden wollen.

Entwicklungshilfe und Bestechung



Über das Zuschuß-Icon im oberen Teil des Bildschirms können Sie das Fenster "Entwicklungshilfe" aufrufen. Damit können Sie jedem Land, in dem Sie eine Botschaft haben, einen Zuschuß gewähren. Diese Geldgeschenke wirken sich sofort auf die diplomatischen Beziehungen aus. Da Ihnen gute Beziehungen mit Großmächten wenig dabei helfen, daß Spiel zu gewinnen, sollten Sie Ihre Entwicklungshilfe auf kleinere Nationen und Stämme beschränken. Die Verbesserung der Beziehungen zu kleineren Nationen kann Ihnen zur Beherrschung dieser Länder verhelfen, ehe die anderen Großmächte zum Zuge kommen.

Entwicklungshilfe gewähren

Die Landkarte zeigt immer die Beziehungen Ihres Landes zum Rest der Welt an. Um die Beziehungen zwischen anderen Ländern sehen zu können, müssen Sie die Informationsanzeige im Fenster Zuschüsse benutzen. Sie gewähren Entwicklungshilfe, indem Sie auf den zu gewährenden Betrag im oberen Teil des Bildschirms und dann auf das Land Ihrer Wahl klicken.

Wenn Sie auf eines der Icons klicken, die die verschiedenen Höhen der Entwicklungshilfe repräsentieren, verändert sich der Mauszeiger zu einem Symbol für Entwicklungshilfe. Wenn Sie nun auf ein Land klicken, so wird das Symbol auch dort angezeigt.

Um einen Zuschuß zurückzunehmen, klicken Sie auf der Landkarte auf das Symbol der Entwicklungshilfe. Das Symbol verschwindet, wodurch bestätigt wird, daß Sie Ihr Geld zurückgenommen haben. Bei einem Widerruf steht Ihnen die entsprechende Summe jetzt wieder als Bargeld zur Verfügung.

Feste Entwicklungshilfesummen

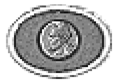
Sie können die Entwicklungshilfesumme für ein Land als "fest" deklarieren. Der einzige Unterschied ist, daß dieses Land von nun an in jedem Zug diese Summe von Ihnen erhalten wird. Der kumulative Effekt von zehn einzelnen Schecks über einen Zeitraum von zehn Jahren ist dabei höher als der Effekt eines einzelnen Schecks über die gleiche Summe. Wenn Sie es sich also leisten können, ist diese Art der langfristigen Festlegung empfehlenswert.

Den Erfolg Ihrer Entwicklungshilfepolitik bemessen

Auf dem Diplomatiebildschirm wird im Fenster Entwicklungshilfe ein Spektrum von Beziehungsfarben angezeigt. Sie sehen es auch, wenn Sie in der Informationsanzeige das Zuschuß-Icon anklicken. Die Farben des Spektrums von rot nach grün zeigen Ihnen, welche Länder Ihrer Großmacht besonders freundlich oder feindlich gesinnt sind. Im Informationsfenster können Sie auch andere Länder anklicken und sich deren Beziehungen zu allen anderen Großmächten im Spiel anzeigen lassen. Die kleinen Keile unter dem Farbspektrum verändern ihre Position jeweils.

Die Keile stellen jeweils eine Großmacht dar. Je weiter rechts sich der Keil auf der rechten Seite des Spektrums befindet, um so besser ist die Beziehung zwischen der Großmacht, die durch den Regler symbolisiert wird, und der Nation, die auf der Karte dargestellt ist. Wenn Sie die Funktionsweise verfolgen wollen, wählen Sie Ihr eigenes Land auf der Karte aus. Sie sehen, daß rechts sich der Keil unter dem Spektrum befindet, weil die Beziehung eines Landes mit sich selbst immer von bester Qualität ist. Mit diesen Keilen können Sie herausfinden, welche Großmächte sich um welche kleinere Nationen "bemühen" und wie weit sie dabei vorangekommen sind. Sie können auch beschließen, Ihre Verluste zu reduzieren, wenn Sie hinter einer anderen Großmacht zurückfallen.

Handelspolitik



Mit dem vierten Icon im oberen Teil des Bildschirms rufen Sie das Fenster Handelspolitik auf, wo Sie Ihre Handelspolitik gegenüber den Ländern der Welt, in denen Sie eine Botschaft oder eine Handelsmission unterhalten, festlegen können. Obwohl dies nicht direkt Ihre diplomatischen Beziehungen verbessern wird, so wird es doch den Handel mit diesen Ländern fördern, was wiederum langfristig zu einer Verbesserung des diplomatischen Klimas führt. Sie werden hauptsächlich kleineren Nationen und Stämmen Subventionen gewähren. Diese Subventionen können Ihre Position im Wettrennen mit anderen Großmächten um Kolonien verbessern und Ihnen außerdem den schnellen Zugang zu wichtigen Rohstoffe verschaffen.

Handelspolitische Entscheidungen treffen

Die Landkarte zeigt immer die Handelsbeziehungen Ihres Landes zum Rest der Welt an. Um die Beziehungen anderer Länder sehen zu können, müssen Sie das Informationsfenster benutzen. Sie gewähren Subventionen, indem Sie auf den zu gewährenden Prozentsatz und dann auf das Land Ihrer Wahl klicken. Sie können auch die Boykott-Icons benutzen, um Länder gezielt zu boykottieren.

Wenn Sie auf eines der Icons klicken, so verändert sich der Mauszeiger entweder zu einem Symbol für Boykott oder für Subvention. Wenn Sie nun auf ein Land klicken, so wird das Symbol auch dort angezeigt.

Um eine Veränderung Ihrer Handelspolitik zurückzunehmen, können Sie auf das Symbol auf der Landkarte klicken. Das Symbol wird verschwinden.

Subventionen

Subventionen haben zwei unmittelbare Effekte, die beide zum Vorteil der Nation sind, welcher Sie die Subvention gewähren. Wenn die subventionierte Nation von Ihnen Waren einkauft, so werden diese um den Prozentsatz der Subvention billiger als der Weltmarktpreis sein. Wenn Ihre Großmacht Waren vom Empfänger der Subvention einkauft, so müssen Sie einen um den gleichen Prozentsatz angehobenen Preis zahlen.

Kurzfristig ist dies natürlich ein schlechtes Geschäft, langfristig machen sich Subventionen jedoch bezahlt, da es in der Konkurrenz mit anderen Großmächten immer besser ist, zu einem reduzierten Preis zu verkaufen als überhaupt nicht. Andererseits ist es auch zu Ihrem Vorteil, rare Waren auf dem Weltmarkt bevorzugt einkaufen zu können - auch wenn dies ein wenig mehr kostet.

Außerdem etablieren Subventionen auch eine Abhängigkeit der subventionierten Nation von Ihrer Großmacht. Mit jedem Geschäft mit der kleineren Nation sind Sie den anderen Großmächten einen Schritt weiter voraus.

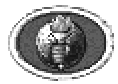
Boykott

Nationen, die sich miteinander im Krieg befinden, boykottieren sich automatisch gegenseitig. Falls Sie darüber hinaus noch andere Boykotte erklären wollen, so hat dies offensichtliche Effekte. Sie werden weniger Handelsangebote erhalten und Sie werden weniger Märkte für Ihre Waren finden. Um einen direkten Boykott eines Landes durch Ihre Großmacht zu erklären, benutzen Sie das Boykott-Icon, das eine rot durchkreuzte Münze zeigt.

Boykotte Ihrer Kolonien

Wenn Sie Kolonien in der Neuen Welt besitzen, können Sie diesen befehlen, andere Länder zu boykottieren. Alle Ihre Kolonien müssen allerdings die gleiche Handelspolitik befolgen und die gleichen Länder boykottieren. Klicken Sie auf das Boykott-Icon mit dem grauen Kreuz und dann auf das Land, das von Ihren Kolonien boykottiert werden soll. Wenn das gleiche Land bereits von Ihrer Großmacht boykottiert wird, so erscheint ein kombiniertes Symbol auf der Landkarte (rotes "X" und ein graues Kreuz)

Herrschaft über die Alte Welt



Die letzte Funktion des Diplomatiebildschirms ist die Anzeige, wer sich auf der Siegesstraße befindet. Das letzte Icon zeigt eine Karte, auf der Flaggen markieren, welche Provinzen von welchen Großmächten beherrscht werden. Im oberen Teil des Fensters sehen Sie eine Liste der Großmächte mit der Angabe der von ihnen in der Alten Welt beherrschten Provinzen. Die für den Sieg erforderliche Anzahl wird oben angegeben.

Entgegennahme diplomatischer Angebote

Diplomatische Angebote sind die Ergebnisse diplomatischer Aktionen anderer Großmächte. Diese Angebote können unter anderem Kriegserklärungen beinhalten. Auf dem Bildschirm Diplomatisches Angeobot können Sie entscheiden, ob Sie die vorgelegten Angebote annehmen oder ablehnen wollen. Ihre Entscheidungen können sehr direkte Konsequenzen, wie Krieg oder eine Verschlechterung des diplomatischen Klimas, zur Folge haben.

Angebot, einem Verbündeten in den Krieg zu folgen

Wenn eine mit Ihnen verbündete Großmacht eine andere Großmacht angreift und Ihnen anbietet, das gleiche zu tun, so hat ein Ablehnen dieses Angebots lediglich das Ende Ihres Bündnisses zur Folge. Akzeptieren Sie nur, falls Sie kriegslustig sind.

Aufforderung, einen Verbündeten zu verteidigen

Sie sollten eine solche Aufforderung nicht leichtfertig ablehnen. Da Ihr Verbündeter angegriffen wird, sind die diplomatischen Kosten einer Ablehnung hoch. Natürlich werden sich andererseits Ihre Beziehungen mit der angreifenden Großmacht (und den mit ihr befreundeten Nationen) verschlechtern, falls Sie annehmen. Die Kosten der Ablehnung sind in der Regel höher.

Wiederholtes Brechen von Bündnisverträgen führt zu politischer Isolation. Der einzige Ausweg, der Ihnen in dieser Situation noch bleibt, ist der Gewinn des Spiels durch militärische Eroberung der Welt, was sich allerdings als recht schwierig erweisen könnte.

Friedensangebot

Wenn Sie ein solches Angebot annehmen, dann endet der Krieg zwischen Ihnen und der Großmacht, die Ihnen das Angebot macht. Da Ihre Alliierten nicht unbedingt das gleiche Angebot bekommen, kann die Annahme des Friedensangebotes zum Bruch einer Ihrer Bündnisse führen.

Angebot eines Bündnisses

Wenn eine andere Großmacht Ihnen ein Bündnis anbietet, so bietet sie Ihnen einen Pakt zur gegenseitigen Verteidigung an. Obwohl es wahr ist, daß die Natur eines solchen Bündnisses hauptsächlich defensiv ist, so hat sie doch offensive Auswirkungen.

Wenn Sie einem Bündnis zustimmen, so machen Sie das öffentliche Versprechen, Ihren Bündnispartner zu verteidigen, wenn er von einer anderen Großmacht angegriffen wird. Im Gegenzug verspricht Ihnen Ihr Bündnispartner das Gleiche.

Falls Sie ablehnen, so hat dies keine negativen Auswirkungen auf Ihre Beziehungen. Sie sollten wahrscheinlich ablehnen, falls Sie nicht gerne Krieg führen wollen und die andere Nation bedroht ist. Das letztere ist wahrscheinlich, da äußere Bedrohung normalerweise der Anlaß für solche Angebote ist.

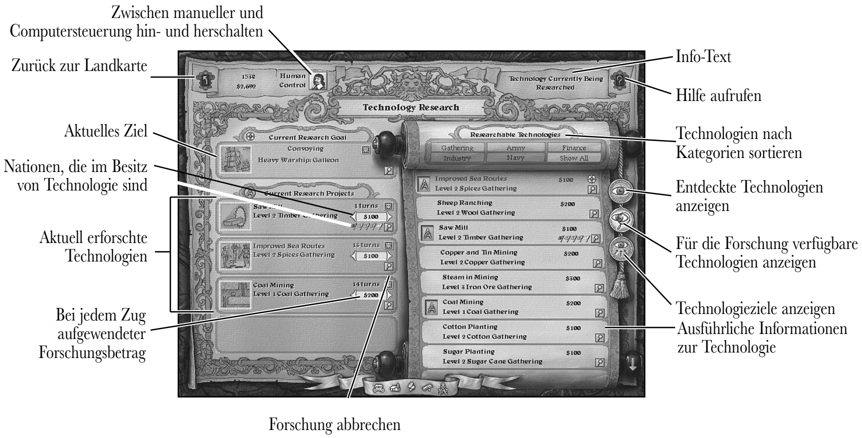
Falls Sie sich andererseits bedroht fühlen, kann ein Bündnis dazu führen, daß Ihre Feinde Sie nicht angreifen. Andere Großmächte werden Sie nur attackieren, falls sie aus einer Position der Stärke heraus angreifen können.

Einer Nation Militärhilfe leisten

Die Bitte einer kleineren Nation um Militärhilfe im Krieg gegen eine Großmacht ist eine einmalige Chance, da Ihre Intervention diese Nation zu einer Ihrer Kolonien machen wird. Falls Sie ablehnen, werden Sie diese Gelegenheit nicht wieder bekommen, es sei denn, es tritt der relativ unwahrscheinliche Fall ein, daß die Hilfe suchende Nation den Krieg gegen die angreifende Großmacht gewinnt und sich später friedlich Ihrem Imperium anschließt.

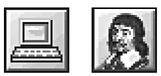
Die Vorteile einer militärischen Intervention sind groß. Sie gewinnen sofort das Territorium der kleineren Nation dazu (oder zumindest das, was von ihr übrig geblieben ist, nachdem Sie sie verteidigt haben). Diese Provinzen werden Ihnen auf den Sieg in diesem Spiel angerechnet. Auf der anderen Seite gelten Sie als Aggressor, falls Sie intervenieren. Verbündete der Großmacht, der Sie den Krieg erklären, könnten gegen Sie in den Kampf ziehen.

TECHNOLOGIEERFORSCHUNG



In diesem Anweisungsbildschirm können Sie als Herrscher darüber befinden, welche neuen Technologien sich Ihr Imperium aneignen sollte und wieviel pro Spielzug Sie in deren Erforschung investieren wollen.

Klicken Sie auf der Landkarte oder in einem der Anweisungsbildschirme auf den Zirkel-Button (Technologieerforschung). Dies ist der fünfte Button von links auf dem goldenen Band unten im Bildschirm.



Computergesteuerte Technologieerforschung: Mit dem Button links oben im Handelsbildschirm können Sie zwischen manueller und computergesteuerter Spielweise umschalten. Wenn Sie hier computergesteuerte Spielweise wählen, werden in jedem Spielzug automatisch Technologien erforscht. Sie können den Computerberater auch so einstellen, daß Ihre Anweisungen in dem Zug ausgeführt werden, in dem Sie sie geben. Überlassen Sie dem Computerberater die Steuerung, werden Ihre Anweisungen nur in diesem Zug berücksichtigt. Ab dem nächsten Zug folgt der Computerberater wieder seiner eigenen Vorstellung vom besten Vorgehen bei der Technologieerforschung, wobei er nie zum Abbruch eines Projektes rät.

Folgendes Vorgehen ist bei dieser Funktion sinnvoll: Aktivieren Sie den Computerberater und lassen Sie sich Projekte vorschlagen. Schalten Sie ihn danach aus und entscheiden Sie selbst über die zu tätigenden Investitionen pro Spielzug. Besonders für Spielanfänger ist dieses Vorgehen hilfreich, da sie den Wert der einzelnen Technologien noch nicht kennen. Im Normalfall schlägt der Computerberater als Forschungsziel Militärtechnologien vor, da ein Rückstand auf diesem Gebiet fatale Folgen haben kann.

Der Bildschirm Technologieerforschung

Der Bildschirm ist folgendermaßen unterteilt: Im linken Teil werden aktuell erforschte oder solche Projekte angezeigt, die langfristige Ziele darstellen. Im rechten Teil des Bildschirms können die verschiedenen im Spiel verfügbaren Technologien angezeigt werden. Im Prinzip dient der Bildschirm dazu, auf der rechten Seite Technologien auszuwählen und sie in die leeren Projektfelder auf der linken Seite zu plazieren.

Die Spionageflaggen

Neben einer im Bildschirm Technologieerforschung angezeigten Technologie können kleine Flaggen erscheinen. Dabei ist Ihre eigene Flagge nie vertreten, sondern lediglich die Flaggen der anderen am Spiel beteiligten Großmächte. Die Flaggen zeigen an, welche Großmächte die betreffende Technologie bereits erworben haben. Sollten Sie sich gleichfalls zur Erforschung dieser Technologie entschlossen haben, können Sie die betreffenden Großmächte ausspionieren. Die Spionage können Sie allerdings nur durchführen, wenn das Projekt bereits einem der Projektfelder im linken Teil des Bildschirms zugeordnet ist.

Haben Sie bereits einen Spion in eine bestimmte Nation entsandt, wird neben deren Nationalflagge ein kleines "s" angezeigt. In einem solchen Fall sollte solchen Forschungsprojekten der Vorzug gegeben werden, welche die betreffende Flagge und ein "s" aufweisen.

Auch wenn Sie kein Geld in das Projekt investieren, wird der Spion zu schnellen Ergebnissen kommen, sobald Sie das Projekt zur Erforschung ausgewählt haben. Wenn der Spion gefangen oder getötet wird, verschwindet das "s" und Sie werden über den Verlust in der nächsten Zugübersicht informiert.

Die Projektfelder

Die Projektfelder im linken Teil des Bildschirms bieten Platz für Projekte, die Ihr Imperium erforschen möchte. Zu Beginn des Spiels können nur drei Projektfelder gefüllt werden. Später (mit der Entdeckung der Universität) können Sie vier Projekte gleichzeitig erforschen. Über den Projektfeldern befindet sich ein fünftes Feld, das Ihr aktuelles Ziel enthält.

Sie müssen kein Ziel festlegen. Wenn Sie ein Ziel festlegen, werden die rechts angezeigten Technologien entsprechend sortiert, um Ihnen eine Hilfestellung bei der Auswahl der Projekte zu geben, die zu diesem Ziel führen. Für die in diesem Feld angezeigte Technologie können Sie kein Geld ausgeben. Sie hilft lediglich bei der Auswahl. Sie können immer nur ein Ziel festlegen, dieses jedoch jederzeit ändern.

Die Schriftrolle

Im rechten Bildschirmteil werden die im Spiel verfügbaren Technologien aufgelistet. Diese Technologien können auf drei verschiedene Weisen angezeigt werden.

Ziele

Wird links im Bildschirm ein Ziel gewählt, werden die rechts angezeigten Technologien entsprechend sortiert. Die zu dem gewünschten Ziel führenden Technologien werden immer oben in der Liste in grün angezeigt.

Medaillen

Die drei Medaillen rechts neben der Rolle zeigen an, welche Projekte Sie bereits erforscht haben, mit welchen Projekten Sie die Projektfelder füllen können und welche Projekte als Forschungsziele gewählt werden können.

Die sechs Filter-Buttons

Am oberen Ende der Rolle befinden sich sechs Buttons, mit denen Sie den Schwerpunkt auf die Anzeige bestimmter Technologien legen können. Beispiel: Sie wollen als Ziel die Erforschung von Marinetechnologien auswählen. Klicken Sie dazu auf den Filter-Button Flotte und anschließend auf die dritte Medaille (Ziele). Nun sehen Sie alle als Ziel auswählbaren Marinetechnologien.

Der Bildschirm Technologieerforschung - Verwendung

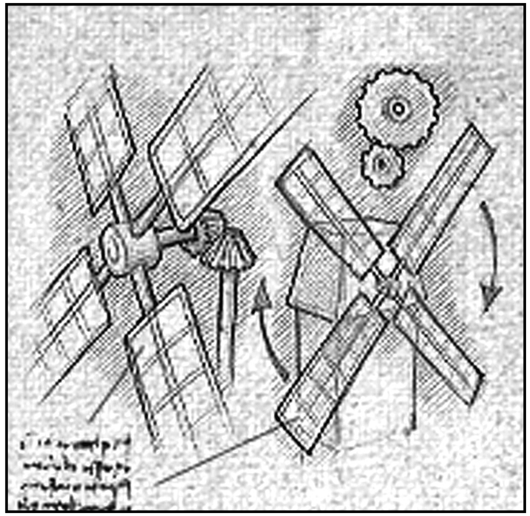
So starten Sie ein Projekt

Klicken Sie auf die mittlere Medaille rechts neben der Schriftrolle. Vergewissern Sie sich, daß der Filter Alle Zeigen am oberen Rand der Rolle ausgewählt ist. Sie sehen nun alle Projekte, die sie einem leeren Projektfeld zuweisen können.

Gehen Sie die Auswahl durch. Wenn Sie auf die Lupe neben den Einträgen klicken, erhalten Sie eine kurze Beschreibung der neuen Technologie. Zu Beginn des Spiels ist die Auswahl zwar begrenzt; es kann jedoch vorkommen, daß Sie in der Auswahl blättern müssen, um alle Einträge zu sehen. Verwenden Sie dazu die beiden unteren Knäufe der Schriftrolle.

Klicken Sie auf den Zirkel neben der gewählten Technologie, um sie einem Projektfeld zuzuweisen. Sobald das neue Projekt in einem Projektfeld links erscheint, können Sie mit Hilfe der Pfeile bestimmen, wieviel Geld Sie für dieses Projekt verwenden möchten. Diese Summe wird dann in jedem Zug für das Projekt ausgegeben. Sie erhalten eine Schätzung zur voraussichtlichen Projektdauer. Diese Angabe muß jedoch nicht unbedingt mit der Realität übereinstimmen. Es läßt sich nicht sicher voraussagen, wann ein Forschungsprojekt beendet sein wird.

Sind alle verfügbaren Projektfelder gefüllt, verschwinden die Zirkel neben den rechts verbleibenden Technologien. Solange Sie kein Projekt beenden oder abbrechen, können Sie kein neues Projekt auswählen.



Windbetriebenes Sägewerk.
Die Erfindung der windbetriebenen Sägewerke ermöglicht Baumeistern, die Holzerträge auf 3 Holz pro Zug zu verbessern. Die erhöhte Holzproduktion führt zu einer Verbesserung der Schiffsbautechnik und zur Konstruktion größerer Schiffe.

Ein Projekt abbrechen

In jedem der Projektfelder auf der linken Seite ist ein kleiner Totenkopf-Button. Klicken Sie darauf, wenn Sie ein Projekt abbrechen möchten. Wurden bereits Projektfortschritte erzielt, werden Sie aufgefordert, Ihren Abbruch zu bestätigen. Bei Abbruch eines Projektes gehen alle bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Fortschritte verloren.

Ein Ziel auswählen

Wenn Sie ein Ziel in das Zielfeld links eintragen möchten, klicken Sie auf die unterste Medaille neben der Schriftrolle. Gehen Sie die Auswahl durch und wählen Sie ein langfristiges Ziel aus, indem Sie auf den Zielscheiben-Button daneben klicken. Das Ziel erscheint im obersten Feld links. Auch hier können Sie mit Hilfe der Lupe Technologiedetails anzeigen.

Wenn Sie zur Liste erforschbarer Technologien (mittlere Medaille) zurückkehren, werden diese aufgrund der ausgewählten Ziele in veränderter Reihenfolge angezeigt. Jede der Erreichung Ihres Ziels dienende Technologie wird nun oben in der Liste grün angezeigt.

Technologien

Die folgenden Technologien sind auch in der in IMPERIALISMUS II enthaltenen Tabelle aufgeführt.

TECHNOLOGIEÜBERSICHT:

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Abbau von Edelmetall	Der effizientere Abbau von Silber und Gold erlaubt den Baumeistern, die Produktion der Edelmetallminen auf 2 Einheiten pro Zug zu verbessern. Diese Metalle sind direkt in Geld für Ihr Imperium eintauschbar.	Entdeckung von Gold und Silber, Bergbau
Abbau von Edelmetallen	Der effizientere Abbau von Silber und Gold erlaubt den Baumeistern, die Produktion der Edelmetallminen auf 3 Einheiten pro Zug zu verbessern. Diese Metalle sind direkt in Geld für Ihr Imperium eintauschbar.	Abbau von Edelmetallen, Universität
Abbau von Edelsteinen	Der effizientere Abbau von Diamanten und Edelsteinen erlaubt Baumeistern, die Produktion der Edelsteinminen auf 2 Einheiten pro Zug zu verbessern. Diese Edelsteine sind direkt in Geld für Ihr Imperium eintauschbar.	Entdeckung von Edelsteinen oder Diamanten
Aufklärung	Die überlegene Ausstattung und Ausbildung der leichten Kavallerie ermöglichen die Rekrutierung von Spähtrupps und die Aufrüstung von Husaren.	Husaren, frühe Gewehre
Ausbildung von Eliteeinheiten	Neue Ausbildungsmethoden erlauben die Rekrutierung einer Eliteinfanterie, der sog. Gardeinfanterie. Grenadiere können aufgerüstet werden.	Finanzielle Unterstützung des Militärs, Nadelwaffen, Sprengstoffe
Ausgebildeter Geselle	Diese Technologie erlaubt die Ausbildung von Gesellen, die 6 mal so viel Arbeit leisten wie ungelernte Landarbeiter. Ein Geselle raucht bei jedem Zug eine Zigarre.	Zigarrenproduktion, Druckpresse
Ausgedehnte Pelztierjagd	Neue Techniken für Fallensteller und Jäger ermöglichen den Baumeistern, Pelzhandelsstützpunkte auf 4 Felle pro Zug zu verbessern.	Moderne Dampfmaschine, Binnenschiffe
Automatik-Kavalleriekarabiner	Die Entwicklung des Karabiners mit Sieben-Schuß-Automatik ermöglicht die Rekrutierung von Karabinerkavallerie und die Aufrüstung von Kürassieren.	Durch die Industrie unterstützte Forschung, Verbesserte Kavalleriewaffen
Bajonett	Entwicklung des Bajonetts ermöglicht die Rekrutierung von Infanterie und Aufrüstung von Hellebardieren. Reguläre Infanteristen sind die erste Infanterie mit Erfahrung im Einzelgefecht und im Kampf über große Entfernungen.	Verbesserte Eisenwaffen Schmelzverfahren
Banken	Banken senken den Zinssatz bei der Kreditaufnahmeund ermöglichen die Aufnahme größerer Kredite. Sie führen später zum Anstieg der Gelder für Militärzwecke.	Handwerksmeister, Handelsmessen

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Baumwollanbau	Baumwollplantagen erhöhen die Produktivität des Baumwollanbaus. Baumeister können eine Baumwollproduktion aufbauen, die pro Zug 2 Baumwolle ausstößt.	Entdeckung der Baumwolle
Baumwollentkörner	Erfindung des Baumwollentkörners ermöglicht Baumeistern, die Baumwollproduktion auf 4 Einheiten pro Zug zu verbessern.	Große Baumwollplantagen, Gesellen
Baumwollweberei	Diese Technologie erlaubt die Herstellung von Stoff aus Baumwolle. Diese Stoffart ist austauschbar mit aus Wolle produziertem Stoff.	Entdeckung der Baumwolle
Belagerungskanonen in Stellung	Durch diese Entdeckung können die Belagerungsexperten die gesamte Stellungsartillerie automatisch zu Belagerungskanonen aufrüsten, die mächtigste Artillerie, die gebaut werden kann.	Schwere Artillerie, schwere Artillerie in Stellung
Belagerungstechnik	Neue Entwicklungen von Belagerungsstrategien erlauben den Aufbau von königlicher Artillerie und die Aufrüstung von veralteten langen Kanonen. Diese Entwicklungen führen zu Verbesserungen in der schweren und Stellungsartillerie sowie des Fortbaus.	Druckpresse, Kupfer
Bergbau	Der Bergbau erlaubt den Ingenieuren die Aufrüstung der Befestigungsanlagen auf Stufe 2. Dieser Fortschritt verbessert auch die Bergbautechnologie.	Keine
Berittene Artillerie	Veredelte Pferderassen und leichtere Kanonen erlauben den Generälen den Einsatz von Artilleriegeschützen, die von Pferden gezogen und schnell abgefeuert werden können. Schneller Stellungswechsel auf dem Schlachtfeld möglich.	Viehwirtschaft, Kupfer- und Zinnabbau
Binnenschiffe	Dampfgetriebene Binnenschiffe ermöglichen die intensivere Nutzung von Pelztieren. Baum eister können Erträge der Pelztierjägerlager auf 3 Einheiten pro Zug zu verbessern.	Pelztierjagd, frühe Dampfmaschine
Dampfkraft beim Bergbau	Frühe Errungenschaften mittels Dampfkraft ermöglichen tiefere und produktivere Eisenerzminen. Baumeister können Minen auf die Produktion von 3 Eisen pro Zug aus bauen. Diese Entwicklung führt zur Stahlerzeugung.	Eisenerzbergbau
Diplomatisches Geschick	Diplomatisches Geschick erlaubt Diplomaten, kleineren Nationen die Errichtung von Botschaften anzubieten. Existieren Botschaften, können Abkommen geschlossen und Zuschüsse gewährt werden. Kaufleute, Ingenieure und Baumeister können in der kleineren Nation aktiv werden.	Keine
Druckpresse	Die Druckpresse erhöht die Effizienz sämtlicher technologischer Erforschungen und führt später zu Fortschritten in den Bereichen Militärtaktik, Bildung und Arbeit.	Sägewerke

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Durch die Industrie unterstützte Forschung	Die Zunahme von Handel und Industrie erschließt neue Quellen für Forschungsgelder, was die Leistungsfähigkeit der Forschung insgesamt erhöht. Dies führt zu fortschrittlicheren Militär- und Flottentechnologien.	Industriemaschinen, Schmelzverfahren
Dynamit	Dynamit ermöglicht den Bau von Gleisen durch Gebirge. Diese Entwicklung führt zu weiteren Forschritten im Bergbau.	Moderne Dampfmaschine, Banken, Sprengstoffe
Effizienter Abbau von Kupfer und Zinn	Effizienter Abbau von Kupfer und Zinn ermöglicht Baumeistern, die Minenproduktion auf 4 Einheiten pro Zug zu verbessern.	Große Kohleminen, Große Kupfer- und Zinnminen
Eisenerzbergbau	Der verbesserte Abbau von Eisenerz erlaubt Baumeistern die Steigerung der Eisenerzförderung auf 2 Einheiten pro Zug. Der Abbau von Eisenerz führt zur Produktion von Stahl, einem der wichtigsten Wachstumsfaktoren für die Bereiche Militär und Transport.	Bergbau
Feldartillerietaktik	Neue Taktiken und die Weiterentwicklung des Hüttenwesens ermöglichen die Konstruktion von Feldartillerie, ideal zur Einnahme von Befestigungsanlagen. Leichte Artillerie kann aufgerüstet werden.	Taktiken für leichte Artillerie, Finanzielle Unterstützung des Militärs
Finanzielle Unterstützung des Militärs	Gelder für moderne Militärzwecke erlauben weniger aufwendige Angriffe durch Landstreitkräfte. Diese Entwicklung führt später zur Bildung der leistungsfähigsten Regimenter.	Banken, große Edelsteinminen, moderne Forts
Fortschrittliche Eisenerzeugnisse	Fortschritte in der Eisenverarbeitung ermöglichen Schiffsbauern den Bau gepanzerter Schiffe. Diese gepanzerten Kriegsschiffe können über weite Entfernungen Schäden anrichten.	Universität, verbesserter Segelbau, Kapergesellschaften
Fortschrittlicher Schiffsbau	Entwicklungen in Schiffsrumpf- und Segelkonstruktion ermöglichen Fregattenbau. Fregatten sind schnelle und leistungsfähige Kriegsschiffe, die ideal zum Kapern geeignet sind.	Universität, verbesserter Segelbau, Kapergesellschaften
Fruchtwechsel	Fruchtwechsel erlaubt den Anbau von Futter, was Baumeistern die Verbesserung der Viehherden ermöglicht. Dies führt zu weiteren Verbesserungen in der Schaf- u. Viehzucht sowie zur militärischen Nutzung von Pferden.	Keine
Frühe Dampfmaschine	Eisenbahnlinien können von Eisenbahn-ingenieuren überall Kantholzstempel, im Flachland gebaut werden, sofern eine Straße vorhanden ist. Auf Gleisen können bis zu 4 Waren von einem Bauernhof, einer Mine, einem Holzfällerlager oder einer Viehfarm transportiert werden.	Rahmenzimmerung, Straßenbau, Dampfkraft beim Bergbau

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Frühe Gewehre	Die neuen Gewehre erlauben ein langsames, präzises Gewehrfeuer, ideal für die neuen Plänklertruppen. Kaliverträger können aufgerüstet werden.	Verbesserte Infanterietaktik, Schmelzverfahren
Geologische Prospektion	Geologische Prospektion ermöglicht die Verbesserung der Edelsteinminenproduktion. Baumeister können die Produktion auf 4 Edelsteine oder Diamanten pro Zug erhöhen.	Große Edelsteinminen, Dynamit
Geordnete Regimenter	Das neue Regimentsystem erlaubt die Erstellung von Lanzenträgereinheiten und die Aufrüstung von Rittern zu Lanzenträgern. Diese Entwicklung führt auch zu neuen Waffen und Taktiken.	Landeinfriedung
Gewehre mit großer Reichweite	Die Erfindung des Langstreckengewehres ermöglicht die Rekrutierung von Scharfschützen und die Aufrüstung von Plänklern.	Frühe Gewehre, Schmelzverfahren
Große Baumwollplantagen	Große Baumwollplantagen erhöhen die Produktivität des Baumwollanbaus. Baumeister können die Baumwollproduktion auf 3 Einheiten pro Zug erhöhen.	Baumwollanbau
Große Edelsteinminen	Der effizientere Abbau von Diamanten und Edelsteinen erlaubt Baumeistern, die Produktion der Edelsteinminen auf 3 Einheiten pro Zug zu verbessern. Diese Edelsteine sind direkt in Geld für Ihr Imperium eintauschbar.	Edelsteinabbau, Universität
Große Gewürzplantagen	Große Gewürzplantagen erhöhen die Produktivität in der Gewürzproduktion. Baumeister können eine Gewürzproduktion aufbauen, um pro Zug 3 Gewürze zu produzieren.	Sämaschine, verbesserte Seewege
Große Kohlebergwerke	Große Kohlebergwerke können von einem Baumeister errichtet werden. Durch diese Bergwerke werden in jedem Zug 3 Kohle erzeugt.	Rahmenzimmerung, Dampfkraft beim Bergbau
Große Kupfer- und Zinnminen	Neue Erkenntnisse in Hüttenwesen und Bergbau erlauben Baumeistern die Verbesserung der Kupfer- und Zinnproduktion auf drei Einheiten pro Zug. Diese Entwicklung führt zu neuen, mit schweren Bronzekanonen bewaffneten Schiffstypen.	Kupfer- und Zinnabbau
Große Schiffsrümpfe	Diese Technologie erlaubt den Bau des neuen großen Frachtschiffs, dessen Frachtkapazität um 25% über der einer Galeone liegt. Diese Entwicklung führt zum Bau von Kriegsschiffen mit großem Rumpf.	Windbetriebenes Sägewerk, Navigation, Transport im Verband
Große Tabakplantagen	Große Tabakplantagen erhöhen die Produktivität in der Tabakproduktion. Baumeister können eine Tabakproduktion aufbauen, um pro Zug 3 Tabak zu produzieren.	Tabakanbau, Sämaschine

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Große Zuckerrohrplantagen	Große Zuckerrohrplantagen erhöhen die Produktivität in der Zuckerproduktion. können eine Zuckerproduktion Baumeister aufbauen, um pro Zug 3 Zuckerrohr zu produzieren.	Zuckerrohranbau
Handelsdampfer	Diese Entwicklung ermöglicht Schiffsbauern den Bau großer neuer Handelsdampfer mit hohen Ladekapazitäten.	Schaufelräder, Binnenschiffe
Handelsgesellschaften	Handelsgesellschaften erlauben den Aufbau von Händlereinheiten, die in kleineren Nationen Land kaufen. Dies bereitet den Weg für Entwicklungen durch die Baumeister und i.d. Folge Profite in Übersee.	Keine
Handelsmessen	Mit Handelsmessen können Kaufleute bei jedem Zug Angebote für bis zu sechs verschiedene Waren abgeben.Diese Entwicklung führt zur Entstehung von Banken und erhöht die Gelder für das Militär.	Handelsgesellschaften, Zuckerraffinierung
Handwerksmeister	Diese Verbesserung erlaubt die Ausbildung von Handwerksmeistern, die 8 mal so viel Arbeit leisten wie ein ungelernter Landarbeiter. Handwerksmeister beanspruchen einen Pelzhut pro Zug als Luxusgabe.	Gesellen, Universität, Hutproduktion
Husaren	Verbesserte Ausbildungsmöglichkeiten und neue Pferderassen ermöglichen die Rekrutierung von Husaren und Aufrüstung auf Kosaken. Husaren-regimenter sind sehr schnell und daher schwierig zu zerstören.	Verbesserte Kavallerietaktik, Steppenreiter
Hutproduktion	Dieser Fortschritt erlaubt die Produktion von Pelzhüten. Dieser Luxusartikel wird bei jedem Zug von den Handwerksmeistern konsumiert.	Entdeckung von Pelzen
Imperiumaufbau	Durch den besseren Einblick in fremde Kulturen und die verbesserte Ausbildung von Diplomaten kann anderen Großmächten angeboten werden, sich dem Imperium friedlich anzuschließen. Ob dies angenommen wird, hängt von der wirtschaftlichen und militärischen Stärke des anbietenden Imperiums ab.	Nationalismus, Banken
Industrieller Eisenerzbergbau	Neuentwicklungen bei Sprengstoffen und in der Industrie erlauben Baumeistern, die Erträge der Eisenminen auf 4 Einheiten pro Zug zu steigern.	Durch die Industrie unterstützte Forschung, Dampfkraft beim Bergbau
Industriemaschinen	Industrielle Neuerungen verringern die Kosten eines militärischen Angriffs um 25%. Diese Entwicklung führt später zu neuen Waffen und zur Bereitstellung von Forschungsgeldern durch die Industrie.	Gesellen, Dampfkraft beim Bergbau, Universität

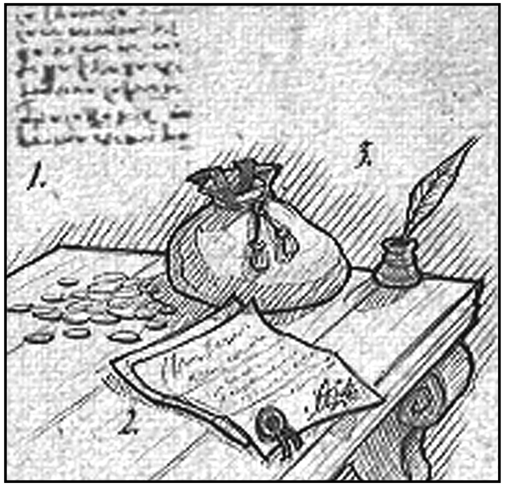
Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Kapergesellschaften	Durch Gründung und Unterstützung von Kapergesellschaften können immer mehr Flotten abgefangen werden. Dies führt zur späteren Entwicklung fortschrittlicherer Schiffstypen.	Navigation, Diplomatisches Geschick
Klipper	Diese Entwicklung erlaubt Schiffsbauern den Bau von Klippern, kleinen Handelsschiffen mit außerordentlich hoher Schnelligkeit.	Kreissäge, verbesserter Schiffsbau
Kohlebergbau	Kenntnisse im Kohlebergbau erlauben Baumeistern die Erschließung von Minen, die eine Einheit Kohle pro Zug produzieren. Kohlebergbau führt schließlich zur Entwicklung des Schmelzverfahrens zur Stahlproduktion.	Bergbau
Kreditwesen	Mit der Entwicklung des Kreditwesens kann Ihr Imperium höhere Kredite aufnehmen und zu niedrigeren Zinsen zurückzahlen. Dieser Fortschritt führt zu höherentwickelter Verwaltung und schließlich auch zur Aufrüstung der in der Provinz stationierten Artillerie.	Landeinfriedung
Kreissäge	Erfindung der Kreissäge ermöglicht Baumeistern die Verbesserung der Holzerträge auf 4 Holz pro Zug.	Windbetriebenes Sägewerk, Universität
Kupfer- und Zinnabbau	Verbesserter Kupfer- und Zinnabbau erlaubt Baumeistern die Aufrüstung von Minen zur Förderung von 2 Kohle pro Zug. Kupfer und Zinn werden zur Bronzeherstellung benötigt; ein wichtiges Material zum Bau von Artillerie, Schiffen und Befestigungsanlagen bis zur Entwicklung von Stahl.	Bergbau
Landeinfriedung	Die Landeinfriedung erlaubt die Verbesserung der landwirtschaftlichen Erträge. Baumeister können die Getreideproduktion auf 2 Einheiten pro Zug erhöhen. Diese gesellschaftliche Veränderung ermöglicht spätere Fortschritte und Neustrukturierung beim Militär.	Keine
Lehrlinge	Lehrlinge produzieren viermal soviel Arbeit wie ungelernte Landarbeiter. Bei jedem Zug verbraucht ein Lehrling eine Einheit raffinierten Zucker.	Landeinfriedung, Zuckerraffinierung
Linienschiff	Verbesserungen im Schiffsrumpfbau und in der Bronzeverarbeitung erlauben Schiffsbauern den Bau von Linienschiffen.	Große Schiffsrümpfe, große Kupfer- und Zinnminen
Moderne Festungsanlagen	Die Entwicklung moderner Forts ermöglicht den Ingenieuren die Verbesserung der Befestigungsanlagen auf Stufe 3. Dieser Fortschritt bringt auch verbesserte schwere Artillerie mit sich.	Belagerungstechnik, Universität
Modernere Dampfmaschine	Dank verbesserter Dampfmaschinen kann der Eisenbahningenieur jetzt Gleise durch Hügellandschaften und Sumpfgebiete verlegen.	Frühe Dampfmaschine, Schmelzverfahren

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Nadelwaffen	Die Erfindung des Hinterladers ermöglicht die Rekrutierung von Schützeninfanterie. Die musketenbewehrte reguläre Infanterie kann aufgerüstet werden.	Durch die Industrie unterstützte Forschung, Bajonett, frühe Gewehre
Nationale Verwaltung	Mit der Entwicklung der nationalen Verwaltung können Baumeister Provinzstädte ausbauen. Eine ausgebaute Stadt produziert Materialien für den Transport, die auf die in der jeweiligen Provinz entwickelten Ressourcen abgestimmt sind.	Druckpresse, Kreditwesen, Diplomatisches Geschick
Nationalismus	Der Nationalismus erlaubt die Stationierung größerer Angriffs- und Verteidigungsstreitkräfte in den Provinzen. Die Grenze liegt derzeit bei 12 Regimentern. Bei vorhandenem General ist eine weitere Aufstockung möglich.	Propaganda, Handwerksmeister, moderne Forts
Navigation	Neue Fähigkeiten in der Navigation erlauben Schiffsbauern den Bau kleiner, schneller Schaluppen, die sich besonders für Freibeuterei eignen. Diese Entwicklung führt zu Verbesserungen in der Flottentechnologie.	Überlegener Schiffsbau
Propaganda	Durch Propaganda verringern sich diplomatische Sanktionen, die verhängt werden, wenn Ihr Imperium den Krieg erklärt. Diese Entwicklung ist der Ausbreitung des Nationalismus förderlich.	Nationale Verwaltung, Universität
Qualitätsstahl	Ein neuer Qualitätsstahl ermöglicht die Konstruktion einer beweglichen Belagerungs-kanone. Obwohl langsam, können diese Riesenkanonen auch stärkste Befestigungen zerstören und sind besonders zur Verteidigung geeignet. Schwere Artillerie kann aufgerüstet werden.	Schwere Artillerie, industriell unterstützte Forschung, finanzielle Unterstützung des Militärs
Rahmenzimmerung	Rahmenzimmerung erlauben die Konstruktion immer tieferer Kohleschächte und bieten Baumeistern die Möglichkeit, die Minen für die Förderung von 2 Kohle pro Zug auszubauen. Der Kohlebergbau führt zu weitreichenden industriellen Entwicklungen.	Kohlebergbau
Sägewerk	Diese Technologie ermöglicht den Bau von Sägewerken in Waldgebieten und steigert die Holzproduktion auf 2 Einheiten pro Zug. Durch das größere Angebot an Holzprodukten können Bildungswesen und Flottentechnologien weiter erforscht werden.	Keine
Sämaschine	Die Sämaschine erlaubt Baumeistern die Ertragsverbesserung im Getreideanbau auf 3 Getreide pro Zug.	Landeinfriedung
Schafzucht	Fortschritte in der Schafzucht ermöglichen Baumeistern die Verbesserung der Produktion auf 2 Wolle pro Zug.	Fruchtwechsel

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Schaufelräder	Dampfgetriebene Schaufelräder für Hochseeschiffe erlauben Schiffsbauern den Bau von Handelsstörern, d.h. schnellen Kaperschiffen.	Fortschrittlicher Schiffsbau, frühe Dampfmaschine
Schmelzverfahren	Mit dem Schmelzverfahren können Baumeister alle Edelmetallminen so aufrüsten, daß sie 4 Gold oder Silber pro Zug produzieren.	Dynamit, Abbau von Edelmetallen
Schmelzverfahren	Das Schmelzverfahren erlaubt die Stahlerzeugung aus Kohle und Eisen. Stahl wird zum Bau der fortschrittlichsten Typen der Armee- und Marineeinheiten verwendet.	Einsatz von Rahmenzimmerung, Dampf im Bergbau
Schwere Artillerie	Jetzt kann mit Stahl eine schlagkräftige, schwere Artillerie erstellt werden. Königliche Artillerie kann auf diesen neuen Armeetyp aufgerüstet werden.	Moderne Forts, Schmelzverfahren
Schwere Artillerie in Stellung	Mit dieser Entwicklung wird die königliche Artillerie in Stellung in all Ihren Forts automatisch auf schwere Artillerie aufgerüstet.	Nationale Verwaltung, Straßenbau, Belagerungstechnik
Sicherheitslampe	Die Sicherheitslampe ermöglicht Bergarbeitern den Abbau in tieferen Schichten. Baumeister können die Kohlebergwerksproduktion auf 4 Kohle pro Zug zu erhöhen.	Große Kohlebergwerke, Dynamit
Spinnmaschine	Die Erfindung der Spinnmaschine ermöglicht Baumeistern, die Erträge in der Schafzucht auf 4 Wolle pro Zug zu steigern.	Wissenschaftliche Schafzucht, Industriemaschinen
Sprengstoffe	Verbesserte Sprengstoffe ermöglichen die Rekrutierung von Grenadieren und Aufrüstung von Musketieren.	Waffenschmiedekunst, Industriemaschinen
Steppenreiter	Verbesserungen in Haltung und Aufzucht von Viehherden erlauben die Rekrutierung und Ausbildung von Steppenreitern. Diese schnellen Kosakeneinheiten werden als Spähtrupps und zur Demoralisierung der Feinde eingesetzt. Aus diesen Einheiten wird sich später leichte Kavallerie entwickeln.	Fruchtwechsel
Straßenbau	Durch den Ausbau der Landtransportwege können auf den Straßen 2 Waren von jeder angeschlossenen Mine, Produktions- oder Zuchtstätte befördert werden. Diese Entwicklung führt zum Aufkommen der Eisenbahn.	Sägewerke, Landeinfriedung, Eisenerzbergbau
Streichblechpflug	Die Entwicklung des Streichblechpflugs ermöglicht es den Baumeistern, die Getreide-produktion auf 4 Einheiten pro Zug zu erhöhen.	Sämaschine
Tabakanbau	Tabakplantagen erhöhen die Produktivität in der Tabakproduktion. Baumeister können die Produktion auf 2 Tabak pro Zug steigern.	Entdeckung des Tabaks

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Tabakindustrie	Die Entwicklung der Tabakindustrie ermöglicht den Baumeistern, die Tabakproduktion auf 4 Tabak pro Zug zu steigern.	Frühe Dampfmaschine, große Tabakplantagen
Taktiken für leichte Artillerie	Neue Taktiken für leichte Artillerie sowie Stahlerzeugung ermöglichen die Rekrutierung von Regimentern mit leichter Artillerie und die Aufrüstung der Feldartillerie.	Schmelzverfahren, Universität Feldartillerie
Transport im Verband	Fortschritte beim Transport im Verband ermöglichen den Bau von Galeonen. Dies sind zwar langsame, jedoch leistungsstarke große Schiffe, die ideal für die Eskortierung von Warentransporten aus der Neuen Welt sind.	Handelsgesellschaften
Überlegener Schiffsbau	Fortschritte im Bau von Schiffsrümpfen erlauben den Bau von Schivonellen. Diese großen Handelsschiffe haben eine größere Frachtkapazität als die Karacke, sind jedoch schlechter für Seeschlachten gerüstet.	Keine
Universität	Die Universität bewilligt Gelder für ein viertes Forschungsprojekt, was zu Fortschritten in den Bereichen Militär-, Flotten- und Industrietechnologie führt.	Kreditwesen, Lehrlinge, Druckpresse
Verbesserte Eisenwaffen	Verbesserte Guß- und Schmiedeverfahren für Waffen erlauben die Rekrutierung von Hellebardieren. Pikeniere können auf diese neue Einheit aufgerüstet werden. Dieser Fortschritt führt zum Bajonett und anderen militärischen Entwicklungen.	Geordnete Regimenter, Eisenerzbergbau
Verbesserte Infanterietaktik	Neue Erkenntnisse in der Infanterietaktik ermöglichen die Rekrutierung von Kaliverträgern und Aufrüstung von Bauernsoldaten. Diese neuen sind dazu geeignet, den Feind aus der Reserve zu locken und das Terrain als Deckung zu nutzen.	Druckpresse, geordnete Regimenter
Verbesserte Jagdtechniken	Die Pelztierjagd erlaubt Baumeistern die Ergründung von Jagdgebieten, um pro Zug 2 Felle zu produzieren.	Entdeckung von Pelzen
Verbesserte Kavallerietaktik	Neue Erkenntnisse in der Kavallerietaktik ermöglichen die Rekrutierung von Arkebusieren. Diese neuen, berittenen Regimenter benutzen erstmals Feuerwaffen und sind Vorläufer der späteren schweren Kavallerie.	Druckerpresse, Viehwirtschaft
Verbesserte Kavalleriewaffen	Verbesserte Kavalleriewaffen ermöglichen die Rekrutierung von Kürassieren und Aufrüstung von Arkebusieren.	Industriemaschinen, Waffen, Schmelzverfahren, verbesserte Kavallerietaktik
Verbesserte Nahrungs-mittelkonservierung	Fortschritte in der Konservierung von Nahrungsmitteln erlauben Baumeistern, die Gewürzerträge auf 4 Gewürze pro Zug zu steigern.	Große Gewürzplantagen

Technologie	*Vorteile*	*Voraussetzungen*
Verbesserte Seewege	Da die Seewege bekannt sind, verderben weniger Waren, so daß mehr Gewürze aus der verbesserten Gewürzproduktion angeboten werden können. Diese Entwicklung führt auch zu Verbesserungen in der Flottentechnologie.	Entdeckung von Gewürzen
Verbesserte Segelkonstruktion	Durch Verbesserungen in der Konstruktion von Segeln können Schiffsbauer ein schnelles leichtes Wasserfahrzeug, das Handelsschiff, bauen. Diese Segel sind später für schnelle Kriegsschiffe verwendbar.	Windbetriebenes Sägewerk, überlegener Schiffsbau
Viehwirtschaft	Verbesserungen in Viehwirtschaft ermöglichen Baumeistern, die Viehzucht zu verbessern (3 Einheiten Fleisch pro Zug). Diese Entwicklung führt schließlich zum Einsatz von Pferden zum Ziehen von Artillerie und zu verbesserter Kavallerietaktik.	Fruchtwechsel
Waffenschmiedekunst	Verfeinerte Techniken der Waffenschmiedekunst erlauben die Rekrutierung und Ausrüstung von Musketieren und die Aufrüstung von veralteten Arkebusieren. Diese Fähigkeiten führen zu Fortschritten bei der Entwicklung von Sprengstoffen und anderen Waffen.	Geordnete Regimenter, Kupfer- und Zinnabbau
Windbetriebenes Sägewerk	Das windbetriebene Sägewerk erlaubt den Baumeistern die Verbesserung der Holzerträge auf 3 Einheiten pro Zug. Die gesteigerte Holzproduktion führt zu Verbesserungen in der Flottentechnologie, z.B. zum Bau großer Schiffe.	Sägewerke
Wissenschaftliche Schafzucht	Wissenschaftliche Entwicklungen in der Schafzucht ermöglichen Baumeistern, die Erträge der Schafzucht auf 3 Wolle pro Zug zu steigern.	Schafzucht, Universität
Wissenschaftliche Viehzucht	Wissenschaftliche Entwicklungen in der Viehzucht ermöglichen Baumeistern, die Erträge der Viehzucht auf 4 Fleisch pro Zug zu steigern.	Viehwirtschaft, Universität
Zigarrenproduktion	Ermöglicht Produktion von Zigarren aus Tabak. Dieses Genußmittel wird bei jedem Zug von den Gesellen konsumiert.	Entdeckung des Tabaks
Zuckerindustrie	Die Entwicklung des Zuckerrohranbaus erlaubt Baumeistern die Verbesserung der Zuckererträge auf 4 Zucker pro Zug.	Große Zuckerrohrplantagen
Zuckerraffinierung	Dieser Fortschritt erlaubt die Produktion von raffiniertem Zucker. Dieser Luxusartikel wird in jedem Zug von den Arbeitern in der Stadt konsumiert.	Entdeckung des Zuckers
Zuckerrohranbau	Zuckerrohrplantagen erhöhen die Produktivität in der Zuckerproduktion. Baumeister können die Produktion auf 2 Zuckerrohr pro Zug steigern.	Entdeckung des Zuckers



Kreditwesen.
Durch das Aufkommen von Geldleihern ist das Imperium in der Lage, mehr Geld zu einem niedrigeren Zinssatz zu leihen. Dieser Fortschritt bewirkt eine höherentwickelte Verwaltung und führt schließlich auch zur Aufrüstung der in der Provinz stationierten Artillerie.

IDEEN ZUR STRATEGIE

Bei IMPERIALISMUS II können Sie auf verschiedene Weise den Sieg erringen. Zu Beginn eines neuen Spiels ist es sinnvoll, sich recht bald einen strategischen Plan zurechtzulegen, der Sie zum Sieg führen soll. Das ist besonders dann von großer Bedeutung, wenn Sie mit der Einstellung Schwierig oder Fast unmöglich spielen. Bei schwierigen Spielen ist es wichtig, keine Zeit und keine Ressourcen mit unproduktiven Tätigkeiten zu vergeuden.

Den übergreifenden Plan können Sie sich aufgrund persönlicher Präferenzen, der zu Beginn des Spiels verfügbaren Ressourcen und der Geländebeschaffenheit sowie aufgrund von Ereignissen zurechtlegen, die ca. in den ersten zehn Jahren vorkommen.

1. Wie steht es mit Ihrer allgemeinen Einstellung zur Neuen Welt: Freundlich, feindlich oder teils-teils?

Wenn Sie eine freundliche Strategie verfolgen, benötigen Sie Technologien Handelsgesellschaften und Diplomatisches Geschick sofort. Entsenden Sie in diesem Fall so schnell wie möglich eine Händlereinheit in die Neue Welt, um Provinzen vor der Invasion zu schützen. Das ist besonders für Stammeshauptstädte von Bedeutung.

Wenn Sie aggressiv vorgehen wollen, sollten Sie eine zusätzliche Prospektoreinheit erstellen und anfangen, direkt nach leicht besiegbaren, reichen Provinzen Ausschau zu halten. Die computergesteuerten Großmächte neigen dazu, recht bald in Provinzen mit Edelstein- und Diamantvorkommen einzufallen und diese zu erobern. Wenn Sie vorhaben, in der Neuen Welt Eroberungen zu machen, wollen Sie nicht gleich zu Spielbeginn hinten liegen.

Da die Stammeshauptstädte meist besser verteidigt werden, verbleiben Diamanten und Edelsteine oft länger in diesen Provinzen. Wenn Sie daher bei Eroberungen hinten liegen, konzentrieren Sie Ihre Bemühungen im Hinblick auf Erkundung und Eroberung auf die Stammeshauptstädte.

Häufig ist ein gemischter Ansatz aus Krieg und Frieden am wirksamsten.

2. Ein zweiter wichtiger Punkt ist die schnelle interne Entwicklung Ihres Landes.

Hier gibt es kein richtiges bzw. falsches Vorgehen. Bei den schwierigeren Spieleinstellungen sollten Sie allerdings versuchen, folgendes recht bald zu schaffen:

- Sofort eine Verbindung zu weiteren Nahrungsmittelquellen herstellen, so daß Sie sechs Arbeitseinheiten ernähren können.
- Versuchen Sie (durch Handel oder Transport), pro Zug je zwei Einheiten Eisen, Wolle und Holz zur Verfügung zu haben. So können Sie pro Zug je eine Einheit Stoff, Bauholz und Gußeisen herstellen – die Grundlage für frühes Wachstum.
- Sobald Sie einige Straßen errichtet haben, lassen Sie den Ingenieur ein bißchen ausruhen und erstellen Sie eine zweite Baumeistereinheit. Da für eine Entwicklung zwei Züge benötigt werden, können Sie mit je einer Einheit Bauholz und Gußeisen zwei Baumeister versorgt halten.
- Setzen Sie bei den Spieleinstellungen Schwierig und Fast unmöglich Spione ein, um schnell an Technologie zu kommen, bis Sie mit den anderen Großmächten gleichziehen.
- Versuchen Sie, die Anzahl an Arbeitskräften bis zum Jahr 1600 auf 16 bis 20, bis zum Jahr 1700 auf über 40 aufzustocken.
- Lassen Sie nie jemanden verhungern, transportieren und entwickeln Sie Nahrungsmittel als oberste Priorität.

3. Versuchen Sie, sich auf diplomatischer Ebene nicht zu isolieren. Wählen Sie eine oder zwei kleinere Nationen der Alten Welt aus, die Sie umwerben wollen, richten Sie dort Handelsmissionen ein und treiben Sie mit diesen in fast jedem Zug Handel. Wählen Sie außerdem eine andere Großmacht aus, um mit ihr eine Beziehung aufzubauen. Ihr Ziel ist es, einen Verbündeten zu bekommen.

4. Vermeiden Sie es unbedingt, zu Beginn des Spiels einen schwachen Eindruck zu machen. Wenn Sie irgendwelche gemeinsamen Grenzen auf dem Festland (sogar in der Neuen Welt) mit anderen Großmächten haben, werden diese nur die Stärke Ihrer Armee betrachten. Schwach wirkende Nationen werden angegriffen. Stärkere Einheiten, wie z.B. Galeonen und Ritter, wirken abschreckend, ohne gleich viel Nahrungsmittel zu verbrauchen. Auch durch Verbündete wirken Sie stark.

5. Suchen Sie frühzeitig nach einer Quelle (durch Handel oder Transport), aus der Sie mindestens eine Einheit Kupfer und eine Einheit Zinn gewinnen. Errichten Sie mit der Bronze Forts in allen Ihren Provinzen. Errichten Sie in wichtigen Provinzen bald Forts der Stufe 2.

6. Erforschen Sie folgende Technologien zu Beginn des Spiels:

Straßenbau

Berittene Artillerie

Transport im Verband

7. Versuchen Sie später, die Technologie Schwere Artillerie in Stellung zu erforschen, bevor Ihre Gegner das tun.

8. Schließt sich ein kleineres Land Ihrem Imperium an, halten Sie Baumeister bereit, um dessen Nahrungsmittelressourcen schnell zu entwickeln. Es ist ratsam, Straßen in der kleineren Nation zu bauen, bevor dieses zu Ihrem Imperium stößt. Zögern Sie nicht, altmodische Armbrustschützen aufzulösen, wenn Ihre Arbeiter Gefahr laufen, zu verhungern, weil Sie nicht mehr genügend Lebensmittel haben.

9. Versuchen Sie bei der Entscheidung, wo Sie in einem Krieg zwischen Großmächten angreifen sollen, Ihre Armeen an Orten zu stationieren, die mehreren feindlichen Provinzen gefährlich werden können. Die KI weiß zwar nicht, wo Sie einfallen werden, kann jedoch erkennen, wenn Ihnen nur ein möglicher Angriffsort bleibt. Ist die KI gezwungen, eine Entscheidung zu treffen, wird die wertvollere Provinz – nach KI-Kriterien definiert – verteidigt. Häufig wollen Sie aus eben diesem Grund genau in diese Provinz einmarschieren. Versuchen Sie statt dessen, in eine weniger attraktive Gegend einzumarschieren. So behalten Sie die Initiative und Sie werden für den Feind unberechenbar.



Handelsmessen.
Handelsmessen erlauben den Händlern, bei jedem Zug Angebote für bis zu sechs verschiedene Waren abzugeben. Diese Entwicklung führt zur Entstehung von Banken und erhöht die Gelder für das Militär.

FEHLERSUCHE

In diesem Abschnitt finden Sie Lösungsvorschläge für häufig auftretende Probleme.

Fehlersuche bei PCs (IBM und IBM-kompatibel)

Sound- und Grafikkarten

Manche Sound- und/oder Grafikkarten werden nicht von Windows und DirectX unterstützt. Wenn Sie nicht eine der folgenden Sound- oder Grafikkarten verwenden, kann es sein, daß das Spiel nicht funktioniert.

Von DirectX unterstützte Soundkarten:

Aztech, Audiowave, Crystal, Ensonic, NuSound, Sound Blaster-Karten

Von Microsoft DirectX unterstützte Grafikkarten:

9 FX, ATI, Canopus, Diamond Stealth Viper und Fire, GraphicBlasterExtreme, Hercules, Intel, Intense Voodoo, Scorpion, Trident.

DirectX 6-Installation

Für dieses Spiel benötigen Sie DirectX 6.1. Ist auf Ihrem Computer DirectX 6.1 noch nicht installiert, können Sie das Programm von der CD-ROM installieren bzw. erneut installieren. Bei der Installation des Spiels haben Sie die Option, DirectX 6.1 zu installieren. Sie können DirectX 6.1 auch installieren, indem Sie die CD-ROM **durchsuchen** und den Ordner DIRECTX öffnen. Dort doppelklicken Sie auf DXSETUP.EXE, um die Installation von DirectX 6.1 zu starten.

Mit dem Button DirectX 6.1 installieren unter Autorun oder durch Klicken auf DXSETUP.EXE können Sie DirectX 6.1 installieren, erneut installieren, die Zertifizierung Ihrer Treiber prüfen oder Ihre vorherigen Audio- und Videotreiber wie im folgenden beschrieben wiederherstellen.

DirectX - Haftungsausschluß und Lizenz

Imperialismus II verwendet die Sound- und Grafiktreiber von Microsoft DirectX. DirectX ist ein Hilfsprogramm für die Programmierung, das von Microsoft erstellt wurde. Die Installation von DirectX kann zu Grafik- und Systemproblemen führen, wenn das Programm auf Computern installiert wird, die Grafiktreiber benutzen, die nicht DirectX-kompatibel sind. DirectX ist ein Produkt der Firma Microsoft. Daher kann SSI keine Haftung für Änderungen übernehmen, die nach der Installation auf Ihrem Computer auftreten können. Bei Problemen in bezug auf DirectX, die nicht dadurch behebbar sind, daß Sie die neuesten Windows-Treiber für Ihre Grafikkarte installieren, erhalten Sie weitere technische Unterstützung bzw. technische Hilfe bei Microsoft oder dem Hersteller Ihrer Grafikkarte.

Microsoft behält sämtliche geistigen Eigentumsrechte an DirectX. Der Benutzer hat eine begrenzte Lizenz zur Verwendung von DirectX mit Produkten für Microsoft-Betriebssysteme.

DirectX-Grafik-/Soundkartentreiber für Windows 95 prüfen

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um zu überprüfen, ob Ihre Sound- und Grafikkartentreiber für DirectX 6.1 zertifiziert sind.

Klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche Start (meist unten links auf dem Bildschirm zu finden). Klicken Sie auf Ausführen. Geben Sie im Feld Öffnen den Befehl C:\progra~1\directx\setup\dxinfo.exe ein und klicken Sie dann auf OK. Achten Sie darauf, daß alle Treiber als Zertifiziert gekennzeichnet sind.

Ist einer Ihrer Treiber nicht DirectX-zertifiziert, sollten Sie den Hersteller der Hardware kontaktieren, um in Erfahrung zu bringen, ob DirectX 6.1-zertifizierte Treiber erhältlich sind.

DirectX-Grafik-/Soundkartentreiber für Windows 98 prüfen

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um zu überprüfen, ob Ihre Sound- und Grafikkartentreiber für DirectX 6.1 zertifiziert sind.

Klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche Start (meist unten links auf dem Bildschirm zu finden). Klicken Sie auf Ausführen. Geben Sie im Feld Öffnen den Befehl C:\mssdk\bin\dxutils.exe ein und klicken Sie dann auf OK. Klicken Sie auf das Register DirectX-Treiber und achten Sie darauf, daß alle Treiber als Zertifiziert markiert sind.

Windows-Treiber wiederherstellen

Wenn Sie feststellen, daß nach der Installation von DirectX 6.1 ein Problem bei der Grafikdarstellung auftritt, können Sie die alten Sound- und Videotreiber wiederherstellen, indem Sie folgende Anweisungen befolgen.

Klicken Sie auf Start und dann auf Ausführen. Geben Sie im Feld Öffnen den Befehl C:\progra~1\directx\setup\dxsetup.exe ein und klicken Sie dann auf OK. Klicken Sie auf Grafiktreiber wiederherstellen bzw. auf Audiotreiber wiederherstellen. Möglicherweise benötigen Sie hierzu den Datenträger mit den Originaltreibern.

Kopierschutz

Um Imperialismus II spielen zu können, muß sich die Spiel-CD im CD-ROM-Laufwerk befinden.

Fehlersuche beim Macintosh

Sollten Sie auf Schwierigkeiten stoßen, achten Sie zunächst darauf, daß Ihr Macintosh die auf Seite 6 aufgeführten Systemanforderungen für IMPERIALISMUS II erfüllt. Hierzu ist es besonders wichtig, daß mindestens das angegebene Betriebssystem verwendet wird (oder eine höhere Version). Entspricht Ihr System den Anforderungen, achten Sie darauf, daß die CD richtig eingelegt ist und daß IMPERIALISMUS II auf Ihrem Computer installiert wurde.

Technische Unterstützung von SSI

Wenn Probleme auftreten, lesen Sie bitte zunächst den Rest dieses Abschnitts zur Fehlerbehebung, bevor Sie unsere technische Unterstützung befragen. Hier haben wir Lösungsvorschläge für die häufigsten Probleme aufgelistet. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr System die Systemanforderungen erfüllt und das Spiel dennoch nicht läuft, überprüfen Sie bitte, ob Sie die neuesten Treiber verwenden.

Unsere technische Unterstützung steht bereit, Ihnen mit technischen Problemen zu helfen, die Sie eventuell mit einem unserer Spiele haben könnten. Liegt das Problem an der Systemkonfiguration, können sie einige Lösungsvorschläge machen.

Da es bei heutigen PCs Millionen verschiedener möglicher Hard- und Softwarekonfigurationen gibt, kann es dennoch sein, daß Sie sich mit Ihrem Computer-Fachhändler, dem Hersteller der Hardware oder dem Software-Verlag in Verbindung setzen müssen, um Ihr System richtig konfigurieren zu können, so daß das Spiel läuft. Außerdem kann es sein, daß Sie die neuesten Versionen Ihrer Sound-, Video-, Maus- oder CD-ROM-Treiber installieren müssen, bevor das Spiel korrekt läuft.

Wir würden vorschlagen, unsere technische Unterstützungsabteilung möglichst per Fax oder E-Mail zu kontaktieren. Beschreiben Sie das Problem bitte ausführlich. Informieren Sie uns auch über das verwendete Betriebssystem sowie eventuell angezeigte Fehlernachrichten, die auf ein Problem hinweisen könnten.

Schicken Sie diese Informationen bitte an unsere Fax-Nummer bzw. an die untenstehende E-Mail-Adresse.

Fax: (Vorwahl Deutschland (89) 14827411 - (notieren Sie auf dem Fax gut lesbar): *Technical Support*

E-Mail: *hotline@learningco.com*

Wenn es Ihnen nicht gelingt, uns per Fax oder E-Mail zu erreichen, können Sie uns auch anrufen. Die Rufnummer unserer technischen Unterstützung lautet (Vorwahl Deutschland) (89) 61309235 und ist von Montags bis Freitags von 14 bis 19 Uhr außer an Feiertagen erreichbar. **Über diese Telefonnummer erteilen wir grundsätzlich keine Tips zum Spiel.**

SSI Online

Ist das Spiel, zu dem Sie eine Frage haben, bereits seit über 90 Tagen auf dem Markt, können Sie auch auf unserer Website nachsehen, um festzustellen, ob Sie die neueste Version des Spiels haben, bevor Sie die technische Unterstützung kontaktieren. Unsere Website finden Sie unter der URL www.ssionline.com.

TASTATURBELEGUNG

Esc	*Spielfunktionen-Dialog aufrufen*
F1	*Hilfetext (Spiel-Informationen auf Kartenbildschirm)*
F2	*Schnellspeicherung*
F3	*Schnelladen*
F4	*Spieloptionen*
F5	*Allgemeine Rangordnung*
F6	*Zugübersicht*
F7	*Schlachtberichte*
F8	*Geschäfts- und Marktbuch*
F9	*Terrainbuch*
F10	*Armeebuch*
F11	*Marinebuch*
F12	*Spezialistenbuch*
1	*Transportbildschirm aufrufen*
2	*Industriebildschirm aufrufen*
3	*Handelsbildschirm aufrufen*
4	*Diplomatiebildschirm aufrufen*
5	*Bildschirm Technologieerforschung aufrufen*
W	*Alle zivilen Einheiten aufwecken*
O	*Seezone suchen*
P	*Provinz suchen*
A	*Alle Armeeinheiten aufwecken*
H	*Hilfe (Spielinformationen auf Kartenbildschirm)*
Z	*Vergrößern/Verkleinern (Zoom)*
X	*Karte auf Land des Spielers zentrieren*
C	*Karte auf ausgewählter Einheit zentrieren*
N	*Alle Marineeinheiten aufwecken*

MITWIRKENDE BEI *SSI*

Produktionsleitung: Alan Wasserman

Produktionsassistenz: George Chastain Jr.

Vizepräsident Entwicklung: Dan Cermak

Vizepräsident F&E: Jan Lindner

Installations- und Lokalisierungsprogrammierung: Philip Wang

Lokalisierung: Hiromi Okamoto

Bearbeitung Handbuch: Mark Whisler, Anathea Lopez

Testleitung: Jeff Franks

Leitende Tester: Alana Gilbert, Aaron Addleman

SSI-Tester: Thadd Abernathy, Toby Abernathy, Ashley Bushore, Jeremy Campbell, Chris Cates, Rich Connell, Dan Couvillon, Bryan Fahsholtz, Richard Fielder, Larry W. Finch, Brian Fitz, Oshyan Greene, Cyrus G. Harris, Deirdra Hendricks, Jessica Jones, Charles Kammerer, Leila Kincaid, Stephen Krause, Joel Lehmann, Kurt Maffei, Walker Richardson, Eric David Ribner, Timothy Saluzzo, Richard Wagenet, David Yen

Koordination Beta-Test lokal: Shawn Storc

Leitung Marketing: Todd Sitrin

Beigeordnete Marketing-Leitung: Tayna Schornack

Leitung PR: Karen "K.C." Conroe

Produkt-Marketing: Brigham Hausman

Website & Website-Design: Eric Key, Margaret Wallace

Verpackung und Werbung. Epicentric

Handbuch-Layout: Louis Saekow Design

Besonderen Dank auch an die vielen anderen Leute bei SSI und Mindscape Entertainment, die dazu beigetragen haben, IMPERIALISMUS II: DIE EROBERER zu einem so guten Produkt und so einem interessanten Projekt zu machen: Chuck Kroegel, Bret Berry, Joel Billings, Jacques Henneequet, Dave Feldman, Sandra Shepard, Kim Grant, Mario Alves, Rick White, Steven Peterson, Stan Biesiadecki, Steve Murphy, Don Laabs, Jeff Pena, Garrett Graham, Charles Harribey, Jon Kromrey, Debbie Minardi, Caryn Mical, Alexa, Nick und Deb, sowie unsere Familien, die alle besonders verständnisvoll waren und die vielen Arbeitsstunden klaglos ertragen haben, die in dieses Projekt geflossen sind.

Insbesondere möchten wir auch den vielen externen Testern unseren herzlichen Dank aussprechen –leider sind es zu viele, um sie alle hier aufzuführen. Ihre Bemühungen (und ihre Kritik) haben viel dazu beigetragen, IMPERIALISMUS II: DIE EROBERER zu einem besseren Spiel zu machen – ohne Euch hätten wir das nie geschafft.

Imperialismus wurde mit MacApp© Application Framework der Firma Apple geschrieben und dann auf Microsoft Foundation Classes übertragen.

MITWIRKENDE BEI *FROG CITY*

Entwickelt von Frog City Software, Inc.

Original-Spiel-Design: Bill Spieth, Ted Spieth, Ben Polk

Programmierung: Ben Polk, Michael Mortimer, Eric Fredricksen, Rachel Bernstein

Plattformübergreifende Programmierung: Eric Fredricksen

Grafik: Vadim Vahrameev, Brian White, Andre Salcido

Filmszenen: Andre Salcido, Vadim Vahrameev

Handbuch: Bill Spieth

Sound-Effekte: Audio Syncrasy

Musikkomposition: Victor Spiegal

Musiker Barockinstrumente: American Baroque

Midi-Musik: Victor Spiegal

Besonderen Dank an unsere Familien und Freunde, die uns während dieses Projekts und auch zu anderen Zeiten ertragen haben.

BIBLIOGRAPHIE

Barraclough, Geoffrey, (Ed.) *Concise Atlas of World History*, Times Books, London, 1982, 1994

Cross, Robin (Gen.Ed.), Warfare: *A Chronological History* Welfleet Press, Quarto Publishing, London, 1991

Fowler, William M. Jr., Jack Tars and Commodores: *The American Navy* 1783-1815 Houghton Mifflin Company, Boston, 1984

Gay, Peter, *Age of Enlightenment* Time-Life Books 1966

Gillispie, Charles C. (Ed.) *A Diderot Pictorial Encyclopedia of Trades and Industry* v.1, Dover Publications, New York 1959, 1987

Hale, John R,. *Age of Exploration*, Time-Life Books 1966

Keegan, John, *A History of Warfare*, Alfred A. Knopf, New York, 1993

Kennedy, Paul, *The Rise and Fall of the Great Powers*, Random House, New York 1987

Lavery, Brian, *Nelson's Navy: The Ships Men & Organization*, Conway Maritime Press, London,1989

Leckie, Robert, *The Wars of America*, Harper and Row, New York, 1968, 1981

Singer, Charles et. al. (eds.) *History of Technology v. 4: The Industrial Revolution c.1750-1850*, Oxford University Press, New York and London 1958

Somerset Fry, Plantagenet, *History of the World*, Dorling Kindersley, London, 1994

Stokesbury, James L., *Navy and Empire*, William and Morrow Co. New York, 1983

Thomas, Hugh *Conquest: Montezuma, Cortes, and the Fall of Old Mexico*, Simon and Schuster, 1993.

Trevor-Roper, Hugh (Editor), *The Age of Expansion: Europe and the World 1559-1660*, McGraw-Hill Book Co. New York, 1968

Wright, Esmond (Gen. Ed.) *History of the World* v.1 and 2, Bonanza Books, 1984.65

FRAGEN ODER PROBLEME?

Wenn Sie Probleme mit Datenträger oder System haben, können Sie uns auf verschiedene Weise erreichen: Telefon: (Vorwahl Deutschland) (89) 61309235, erreichbar von Montags bis Freitags von 14 bis 19 Uhr außer an Feiertagen. Fax Technische Unterstützung: (Vorwahl Deutschland) (89) 14827411 (notieren Sie auf dem Fax gut lesbar): Technical Support. Sie können auch unser Online-Hilfeformular ausfüllen unter der URL: http://store.learningco.com/dev/support_form.asp (oder auf der Spiele-Website, deren URL Sie im Handbuch finden). Per E-Mail erreichen Sie uns unter der Adresse: hotline@learningco.com (geben Sie als Betreff bitte den Namen des Spiels an.) Oder schreiben Sie uns unter der Adresse. TLC Deutschland GmbH , Technical Support , Keltenring 12 , 82041 Oberhaching

Das enthaltene Softwareprogramm und dieses Handbuch sind durch Urheberrecht geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch SSI darf dieses Handbuch weder kopiert, fotografiert, reproduziert, übersetzt noch in ein elektronisches Medium eingespeist oder in eine maschinenlesbare Form gebracht werden. Das diesem Handbuch beiliegende Programm darf ausschließlich vom Käufer zum Zweck der Verwendung auf dem Computer, für den das Programm erworben wurde, kopiert werden. Wer irgendeinen Teil dieses Buchs aus irgendeinem Grund auf irgendeinem Medium reproduziert ist der Verletzung des Urheberrechts schuldig und kann zivil- oder strafrechtlich gemäß den urheberrechtlichen Bestimmungen verfolgt werden.

©1999 The Learning Company, Inc. und Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. Das SSI-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen. Imperialism II ist ein Warenzeichen der Learning Company Properties Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA bzw. in anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.